国内首家全彩印大型游戏月刊

总第12期

1999.11月号

游戏机实用技术

Practical Techniques For Games

附赠《生化危机3》大海报

Sony Playstation 2铁定2000年3月4日推出!

发售日、售价、游戏阵容、第三厂商名单全部公开!

《GT 2000》、《鬼武者》、《铁拳 TAG TOURNAMENT》即将推出!



东京GAME SHOW 99 秋、AM SHOW 详细报导

Grappler刃牙

梦幻之星终于在DC上出现

SNK VS CAPCOM

街霸 EX3

龙战士4

OUT TRIGGER

生化危机3完全攻略

WILD ARMS 2 攻略



女生常谈

游戏黄金眼

玩具精品——逛街纸上行

星之心画廊


SOULCALIBUR

VOL.12

content

游戏情报站

GB2 主机名称决定 2
电脑巨人进军游戏界？！ 3
PS2+FF 新作+INTERNET=？？？ 4
SEGA 超级名作《梦幻之星》回来了！ 5

热点追踪

第 37 届 AM SHOW 简况 6
99 秋季东京游戏展报导 8
Play Station 2 主机初报 10

前线狙击

KOUDELKA 16
勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ 17
Sunrise 英雄谭 18
BREATH OF FIRE(龙战士 4) 20
实况 J.LEAGUE 1999 22
ARMORED CORE 23
OUT TRIGGER 24
THE LEGEND OF DRAGOON 25
天诛 忍百选 26
EX3 STREET FIGHTER 街霸 27
真说侍魂 剑客异闻录 28
勇者斗恶龙 7 30
SNK VS CAPCOM 32
古古罗莎多罗 悠久之瞳 34

特快专递

杜鲁尼高大冒险 2 36
你的感受、我的心 37
小绵羊历险记 37
胜利十一人 4 38
PURUMUI PURUMUI 41
Neo ATLUS Ⅱ 42

攻略透解

生化危机 3 最终脱逃 44
WILD ARMS 2 62
BISHI BASHI CHAMP SPECIAL 2 74

读编往来 78
小 L 物语 80
论尽江湖——玩友自由谈 81
游戏黄金眼 82
女生常谈 85
玩具精品——逛街纸上行 86
秘技门 88
金手指尖 90
星之心画廊 92
玩友沙龙 94
游戏发售大观园 95
游戏排行榜 96



主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496367

社长/总编：司 马
责 任 编 辑：蔡建华
编　　　辑：黎俊义 曹溯辉 魏红平
　　　　　　李海祥 韩璟轶

美 术 编 辑：马如晓
电 脑 制 作：顾咏梅 张 玫

出 版 经 理：马 力
编辑部主任：王 义
制作部主任：郝 飞

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1096/TN
广 告 许 可 证：甘工商广字：6200004000011
邮 发 代 号：54-98

印　　　刷：广州丰彩彩印有限公司
发　　　行：兰州市邮政局
出 版 日 期：1999 年 11 月 10 日
定　　　价：人民币 12 元

各地书商订购请致电：013609325110

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂 64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉 5 代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA 世嘉		德间书店	
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

GB2 主机名称决定

任天堂于 SPACE WORLD 中正式发表次世代 GB，它将是一部使用 32BIT cpu 的手提游戏机，其画像表现力将远远凌驾现行的任何手提游戏机，可以使用现行 GB 的游戏。现在有消息报导这部新 GB 的正式名称为"GAME BOY ADVANCE"，预定于 2000 年 8 月发售。它具有使用 PHS 手提电话连接上网的功能，玩者可以利用网络传送游戏给朋友，更可以购买专用另卖的数码镜头，经特别的软件及网络来看到对战的对手。至于参与游戏开发的厂商现时知道的有任天堂和 KONAMI 合并的新厂商 MOBILE21，后者正在为预定于 2000 年 4 月推出的 GBC 通讯软件担任开发，还预定开发 DOLPHIN 的作品。

GB ADVANCE 规格

中央处理器：MEMOTY EMBEDDED 32-BIT RISC CPU（CPU 核心由 ARM 设计）

使用液晶：反射型 TFT 彩色液晶（不设夜光机能）

画面大小：40.8mmX61.2mm

解析度：240X160pixls

同时最大发色：65000

主机尺寸：高 80mm／阔 135mm／厚 25mm

重量：连电池 140g

电源：AA 型碱性干电池 X2

电池寿命：连续玩 20 小时

预定发售日：日本 2000 年 8 月，欧美 2000 年圣诞节

价格：未定

NGPC "SNK VS CAPCOM"



格斗版图片大公开

平面真实格斗的《SNK VS CAPCOM》大家可于本期看到其街机版及 DC 版的详细介绍，除此之外，SNK 也以表了《SNK VS CAPCOM》NGPC 版格斗游戏的正式画面，游戏名称定为《顶上决最强 FIGHER~SNK VS CAPCOM》预计 12 月发售，运用了超大容量 32MB，而且能够与 DC 版的《SNK VS CAPCOM》及 NGPC《激突 CARD FIGHTERS》连动，游戏价格未定，详细内容仍有待开关方面公布。







另外，在《SNK VS CAPCOM》的官方网页之中，收录了街霸系列及拳皇系列的插画家西村先生及森气楼先生的一些资料，当中还收录了两位大师分别绘画对方系列的女主角的画，大家有兴趣不妨去一看。网址：http://www.neogeo.co.jp/svc/interview/interview03/interview02.htm

SONIC TEAM 新作四连发之二





SONIC TEAM 陆续公布其制作的四个 DC 新作，自上次公布了《SONIC Adventure international》，这次第二个游戏名为《SAMBA de AMIGO》，是个街机音乐游戏，从游戏机外貌可见，游戏可以二人同时游戏，玩者必须拿着两个沙槌，按照游戏指示及节秦来摇动，预定可以多人同玩及作网路连线游戏暂定于今年内推出。

美版 DC 击败《STAR WARS》不败神话

对 DC FANS 来说，这个绝对是天大的好消息！！因为美版 DC 在美国方面的订单，经已冲破 30 万部了！！这个数字，比当年 PS 的 10 万纪录，还要多出 20 万，实在是非常利害的新纪录！还记是 5 月份美国公映电影"STAR WARS-EPISODE-1"时，首 24 小时的业绩曾创下 2800 万美元的记录，现在 SEGA DC 在未推出前已有 30 万的订单，单 9 月 9 日，DC 在北美的销售成绩就接近 9800 万美元，比星战前传高出近两倍。另据最新消息，DC 在美国推出的头 15 内，已售出 514000 部，突破了之前由 N64 所创下的 30 日售出 40 万部的记录。看来在年底之前，DC 销量有望达到 180 万台。

Dreamcast™

DC 终于有跳舞游戏



KONAMI 的跳舞机大热，但一直未见该公司宣布会移植至 DC 之上。眼见跳舞游戏大行其道，SEGA 不甘后人的宣布，今年冬天将发售其自己制作的音乐跳舞游戏，玩法与"DDR"相似，依照指令踩对应的键，不过这游戏将更重视反射神经及记忆力，难度也更高，游戏售价 5800 日元。



"VS"系列第三炮移植到 PS

以 CAPCOM 角色与美国英雄漫画作人物对战的游戏《MARVEL VS CAPCOM》现在终于宣布移植至 PS 上，同样地加了"EX EDITION"字样，今次 PS 版仍然删去自由更换人物的设计，但是可以一起使出合体技。PS 版共有六种模式，其中有在《MSH VS SF》中受好评的"CROSS OVER"模式，双方使用相同组合的人物就可以更换人物对战，另外也加入看游戏插图的"GALLERY"模式，预定 11 月发售。



CPII有新射击作品





CAPCOM开发的CPII基板不知出了多少个名作，现在终于有新射击游戏推出，名为《GREAT魔法大作战》，大家或者会奇怪《魔法大作战》不是EIGHTING/RAIZING的作品吗？不错，今次此作品是由后者使用CPII开发，由CAPCOM负责发行，会于AMSHOW展出。

WONDERSWAN可以当收音机用

继上网工具套装“WONDERGATE”之后，BANDAI日前再发表其手提游戏主机WONDERSWAN的另一种用途。该厂现时正开发一款附有FM接收功能的WONDERSWAN用盒带，可接收76M至90Mhz的FM讯息，插上之后WS便可以收听电台节目，还可以观看电台发布的文字及图形资讯。盒带内将附有操用软件。暂未知何时推出。看来BANDI锐意将WS变成一部手提多媒体工具。



NAMCO的首个NAOMI游戏



根据9月7日本产经新闻报导，NAMCO正利用“NAOMI”来开发第一个游戏，这是个足球游戏，名为《WOLRD KICKS》玩法是利用真实的球型控制器，玩者必须用脚控制球型操制器来作出控球及一连串的动用，务求将踢足球时的感觉重视出来。每部机最多可四人同时游戏，最大则可支援4人对4人的对战，游戏预定9月下旬推出。



“樱花大战2000”计划始动

“樱花大战”迷们长久的期待终于要实现了，樱花大战专属会员俱乐部一太正浪漫俱乐部日前表示，SEGA与RED COMPANY将在10月18日于东京厚生年金会馆举办“樱花大战2000计划”发表会，公布樱花大战最新作品。

至于公布的会是DC版的“樱花大战3”？还是GBC的樱花大战呢？目前还未收到任何讯息，不过可以确定的是，樱花迷们应该会记得10月18日将是个重大的日子，也请注意本站续报。

《POCKET MONSTERS青》公开发售!

为了纪念《POCKET MONSTERS金·银》完成，任天堂方面决定把早就只限抽奖使用的蓝版《POCKET MONSTERS青》，将于10月10日，售价只是3000YEN，此版的游戏画面比红绿有了明显分别，其中可用秘技MEW秘技，可说是此版本最大的特点。

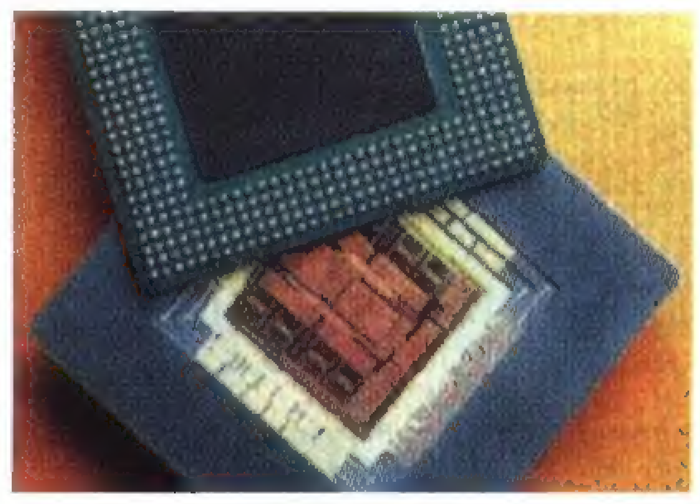
SQUARE的超级大手笔？？！！

根据美国华尔街日报的消息，SQUARE社长武市智行在一次防谈中表示预计投资US$4000万美元开发PS2的“FINAL FATASY”创下该系列最高开发经费纪录。

在这篇报导里，SQUARE首次表示他们正在开发PS2的“FINAL FANTASY”游戏，而这次如此高的研发费用，与sega“莎木”所投资的45亿日元（目前日本传闻“莎木”投资已超高50亿日元）相比毫不逊色。到底游戏是否花钱越多就能做的越好？高投资是否会有高回报？或许玩家在惊讶这庞大金额之余，也可以静下心来好好思考，是否大成本的游戏就代表是好游戏呢……

电脑巨人进军游戏界

微软推出家用游戏机“X-BOX”？！



这数星期以来一直有传闻，指微软Microsoft鉴于家用游戏主机市场规模庞大，利润丰厚，也想染指这个市场，传闻指出这部家用机的名称为“X-BOX”。虽然微软对此事不置可否，但近日越来越多消息显示“X-BOX”好像真有其事，并有消息指Microsoft将在10月底对外公布消息。

传闻中的“X-BOX”的规格如下：

作业系统：特制版Windows2000

中央处理器：Intel或AMD CPU（500Mhz以上）

处理器：3DFX开发全新3D绘图晶片（另一传闻为nVIDIA最新开发的256位元绘图晶片“GeFORCE 256”

对应媒体：DVD/CD-ROM光碟结构（传闻可播放DVD影片）

储存装置：4～6GB的硬盘

网络功能：标准配备

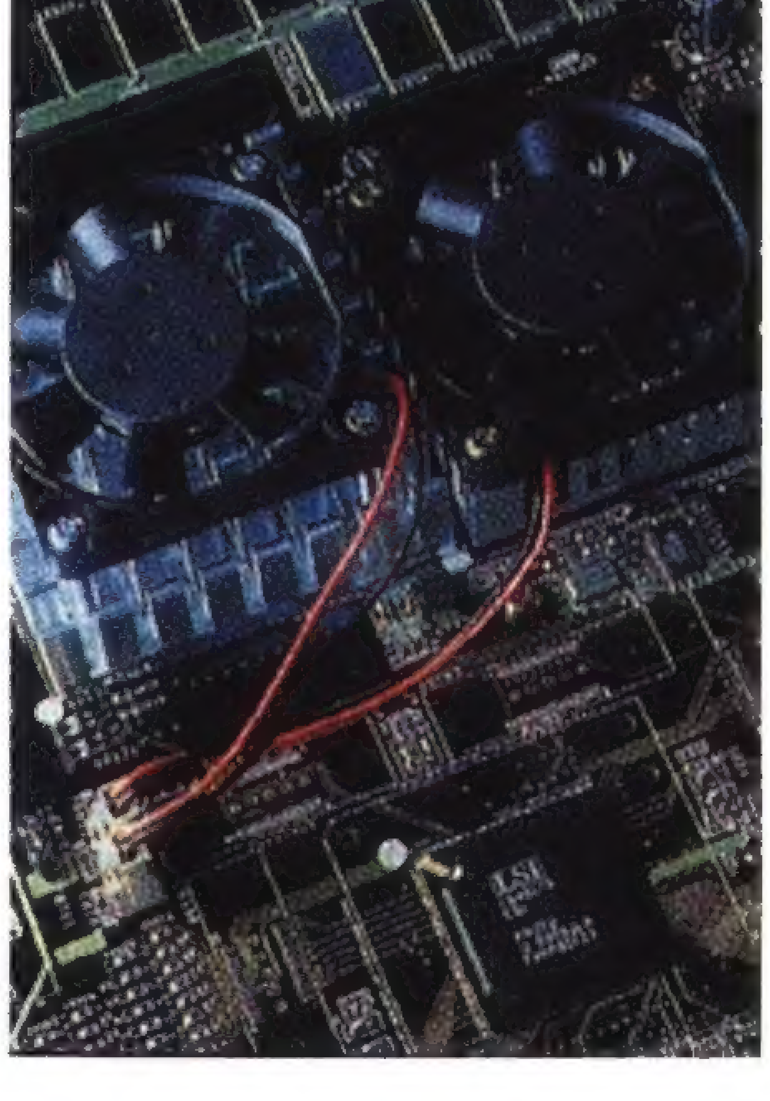
控制器：USB连接口控制器×4

预计发售日：2000年秋天

预计售价：300～350美元

从这个传闻中的规格来看，“X-BOX”可说是一部集结全球科技大厂标志产品于一身的全新游戏专用电脑。

根据SQUARE、EA共同合并成立的EA/SQUARE公司副总裁丸山嘉浩日前在一个访谈中表示，微软正秘密制作一部全新架构的游戏主机，并预计在10月底对外公布。据丸山先生表示，微软是全球最大的电脑软件公司，不可能无视游戏市场庞大的利益，以微软目前在全球举足轻重的地位及庞大的资产、影响力，微软踏足游戏界将对全球游戏界产生重大影响，会严重威协现在各大游戏主机厂商的地位，首当其冲便会是SONY的PS2。



美国知名电玩杂志《Next Generation》也在10月份的专刊中大幅报导微软“X-BOX”的消息，并说“X-BOX”有不比PS2差的硬件功能，及更开放完善的硬件结构和开发环境，将是一台具备完整多媒体功能的机器，而且以微软的名气，相信很多著名厂商会乐意在其主机上推出游戏。如果这一消息是真的话，可预见这将会是比PS2更令人震撼的一部机体。

DC 的宽频网络计划

SEGA 目前正积极规划DC 的宽频网络功能，其中包括ISDN、ADSL 及CABLE MODEM，并预计在2000年先在日本当地启用。据SEGA 表示，日本本地网络架构多为窄频系统，不足以应付DC 庞大的网络资料流量，故规划宽频的网络架构是必要的。而DC 的宽频网络计划是全面性的，不管是日本、北美、欧洲还是亚洲地区都将有完整的宽频网络计划。

故SEGA 于9月26日开始在日本关西地区进行DC 宽频网络计划实验，以实验DC CABLE MODEM 计划的可能性。另外，SEGA 又正式与CSK 总合研究所、ASC Ⅱ、日本教育关连团体等共同组成"学校·家庭网际网络资讯传输共同实验协会"，这个协会的主要任务就是将日本家庭网络、学校网络实用化规划，他们将以DC 为该计划的轴心，作为网络终端机，并选取三所学校、3000户家庭作为实验对象，以实验DC 网络的功能及接受度；这种种的实验结果将作为日后DC 网络计划的基础。如此看来，亚洲区的网络计划应该也快实现了吧？



DC 用ZIP DRIVE 新造型

本刊曾报导过DREAMCAST 将会推出大容量存取周边ZIP DRIVE，不过当时刊出的照片只是其暂定造型，现在终于有一个更新的ZIP DRIVE 造型公开，如一般业界人士所料，这个ZIP DRIVE 是连接在DC 主机的底部，据称这个造型虽然仍未正式落实，但应该和最终制成品相差不远，请大家细心看看这部DC 新周边产品吧。



"海豚"延期发售

任天堂著名游戏制作人宫本茂最近在一个杂志访问中表示，目前任天堂公司内部，对于海豚对应的游戏开发只属于事前规划准备阶段，按照任天堂的计划，保守估计至少还要花12个月以上才会有海豚的对应游戏开发完成！现在已经是十月了，换句话说要在一年后的十月才可以有游戏开发完成，这样说来海豚想要如期的在2000年秋天以前推出恐怕并不容易！如果要开发像"MARIO"、"萨尔达传说"这类超高质素的游戏，所花的时间相信将会更长。



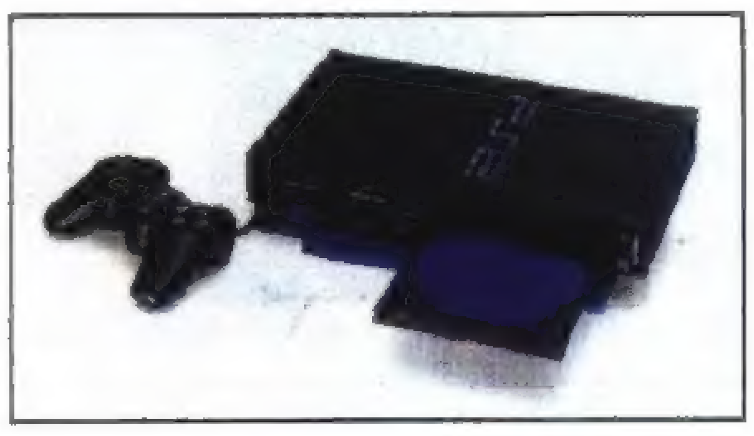
任天堂所坚持的是重质不重量，所以一直以来该公司推出的主机都会一而再，再而三的延期，就像64DD也延期多时，相信大家都习以为常了吧！

NAMCO 首次设立游戏开发子公司！

NAMCO 为了令自家在家用机市场的LINE UP 更加充实，因此在10月1日那天正式成立一间专门开发家用机游戏的子公司"MONOLITH SOFT"，这公司的资金有3000万元，其中NAMCP 占去其中的90%，社长方面则会有前SQUARE 员工杉浦博英先生担任，现时他们已有数个作品在筹备当中，并且会是一个RPG 游戏。预定在2001年12月发售。

21世纪最大GAME PROJECT?!
PS2+FF 新作+INTERNET=???

FF 系列最新作将在PS2 上发售，对游戏界来说确实是一项颇震惊的消息，而令人更期待的，就是此游戏将会对应PS2 的网络功能，究竟把PS2+F.F.新作+INTERNET 这三样精彩要素集合在一起后，会是一个怎么样的超级大作呢？



预定2001年3月推出！

9月20日那天，SQUARE 方面在东京举行了一个发表会，当时即席公布了将会为PS2 开发旗下最畅销的RPG 系列《FINAL FANTASY》的最新续篇，并预定在2001年3月前推出，PS2 尚未推出，但SQUARE 已决定把自己的皇牌系列选择在此平台上推出，可见她们对PS2 前景信心十足，除了这项消息令人震惊之外，她们还表示此作将会对应网络机能。

通讯功能成重要武器？！

虽然目前详细内容仍然不明，但SQUARE 社长武市智行先生在9月17日另一个公开场合中就曾公开表示："DATA（包括动画影像的接收及传信）交换，将会十分有趣。"从这句说话中，不难发现这次PS2 版《FF》，其网络机能将不会只是一些ITEM 交换的简单玩意，而且很有可能是这个游戏的另一个主要卖点。

时间配合方面，SCE 方面已决定在2001年开始利用PS2 及CABLE TV 的高速INTERNET 功能，玩家只要接上用通信ADAPTER，就可利用电线达到现在使用电话线上网的效果和乐趣。



11月23日再有新消息？

SQUARE 于11月23日在横滨举行的发表会"SQUARE Millenium"，将会公开展出她们在2000年内推出的游戏阵容，其最受注目的当然是全球首度公开的《FINAL FANTASY Ⅸ》的资料，除此之外，说不定也会进一步发放有关这个游戏的进一步消息呢！

情报集锦

预定在12月10日推出的GBC 游戏《玛莉工作室》及《雅莉工作室》，预定将推出初回限定版，限定版内将会附送游戏角色FIGURE，限定版售价7980日元，普通版售价则是4500日元。

著名立体动作游戏《天诛》系列续编《天诛2》，已预定在明年春季正式在美国推出，游戏仍属PS 游戏，但至今仍未发表会不会推出日本版。

销量冲破百万大关的PS PUZ 游戏《XI》，已决定推出续篇，名为《XI·JUNBO》，预定在12月发售，售价未定，并对应MULTITAB 及MEMORY CARD。

原不定期由VIDEO SYSTEM 开发的F-1赛车游戏《F-1 WORLD GRANPRIX》，由于今年的版权落在KONAMI 手中，因此此作的N64 版及GBC 版也顺理成章地改由KONAMI 开发。

NGPC 将在11月25日推出充电池连充电器套装（售价3500日元），及两个充电池套装（售价1100日元）。

WS 将在11月上旬推出四款透明蓝主机连一个游戏的"GIFT PACKAGE"，售价全是6800日元，这四款游戏包括《GUN PEY》、《DIGITAL MONSTERS VER. WonderSwan》、《风之古洛罗亚》、《SD GUNDAM》。

NEW RIDGE RACER 画面

NAMCO 为PS2 推出的赛车皇牌游戏《NEW RIDGE RACER(暂)》又有新画面公布，这些都是一些静止图面，从图中可以看到其影效果追真得令人惊叹，尤其是车窗的半透明效果是难度最高之处，相信NAMCO对PS2 的运用已经到达很纯熟的地步。游戏将于明年推出，价格未定。









TOMB RARDER 4最新画面



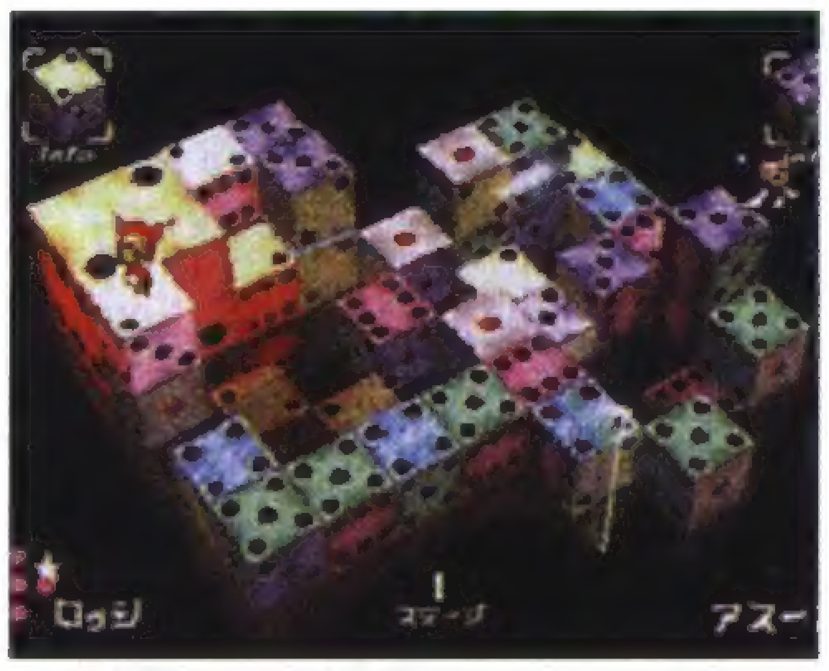
EIDOS 和CORE 正在努力开发《TOMB RARDER》系列最新一集作品，"THE LAST REVELATION"，该公司又有最新画面公开。在这游戏中最大的改变，可算是女主角罗拉，这次游戏公司以更多的多边形来制作她，而且她的嘴巴更可以动作出说话的动作；而在游戏中的某些部分，玩者更可以看到罗拉十六岁的样子。



"THE LAST REVELATION"的故事全部发生在同一个地点：埃及沙漠。关卡分布在尼罗河周围的遗迹，罗拉可以乘坐摩托车、吉普车等多种交通工具。游戏将在十一月左右同时推出PS版和PC版。



骰子游戏系列最近新作



SCEI 的人气智力游戏"XI"系列，将会推出最新作，今次作品名为《XI[sai]JUMBO》，





玩法大同小异，不过则加下了两个新原素，包括骰子不同是只得一种大小，令到游戏的难度及趣味增加；另外，会加入可以连同骰子一同跳起，以及将骰子投掷的两种新动作原素，令到解谜法变得多变化及丰富，更加考玩者的智力。游戏预定12月推出，价格未定。



SEGA超级名作《PHANT STAR》回来了！这次将会在DC中推出最新的一辑，绝对是各位FANS的超期待作品！



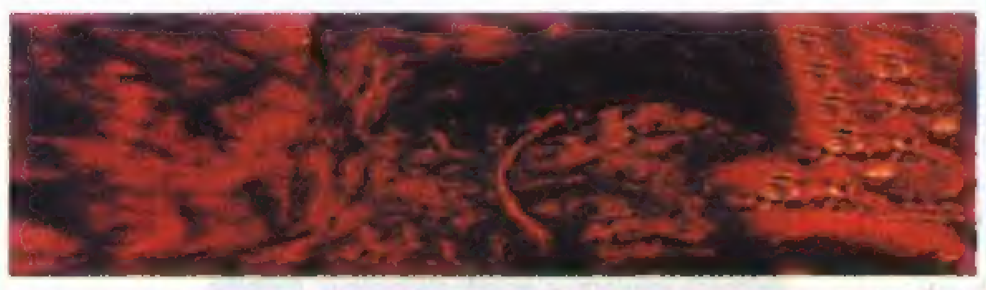


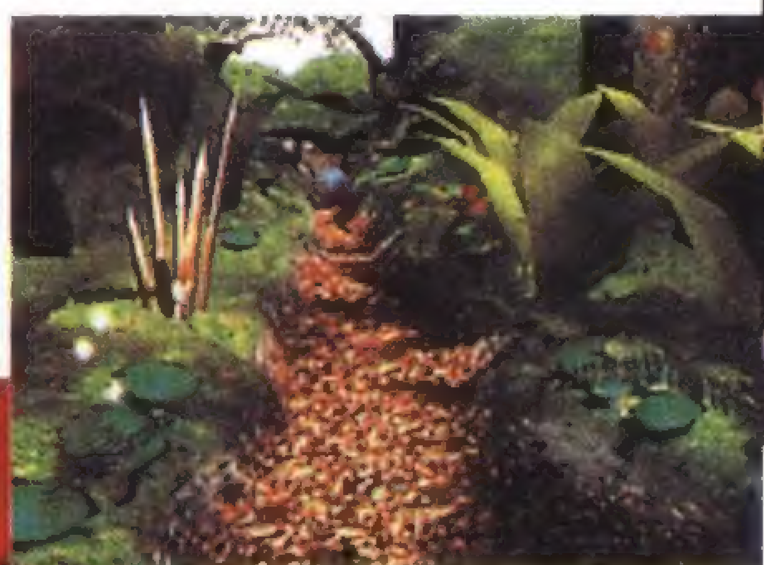


相信如果是SEGA FANS的话都一定认识此名作系列吧！(中文译名为梦幻之星)今次游戏的最大特色是大家可以利用网路来进行互动游戏，使游戏中的世界再不只是在大家的家中，而是伸延到全世界！故游戏的名字亦为"ONLINE"。

ONLINE游戏是最大的乐趣！

在ONLINE的时候，大家除了可以和不同地方的朋友一起冒险以外，更查以和电脑控制的同伴合作，协助大家去冒险。而相当这个形式的冒险旅程能带大家进入另一种冒险感觉享受。

















第37届AM SHOW简况

每年9月均举行的街机展“AMUSEMENT MACHINE SHOW”(简称AM SHOW)，到了这一届已是第37届了，虽然今年街机市道陷入不景气，但是并不代表游戏厂商松懈下来，相反她们更加积极地去研制新的街机作品，以求冲破现在的困局，在这情况下，这届街机游戏展明显比年初的“AOU SHOW”更有看头。

SEGA

每次均以大量作品挂帅的SEGA，这一次亦不例外，由于厂方内部作了大改组，令游戏开发更为集中，而这次就展出了很多未来的作品，可以说是众厂之冠，这些作品全是以NAOMI基板来开发，事实上为了能令家用机DC有更多的储备(游戏)，开发NAOMI游戏更是无可厚非，而传闻厂方这次会展出的MODEL 4，现在已证明只是谣传，SEGA仍然全力发展NAOMI，可谓给DC用户打了一剂强心针。



这是SEGA的接待处，大家都打扮得像森巴女郎

F355 CHALLENGE TWIN



铃木裕亲自出现讲解有关此作品使用VM的问题



移植至DC已不再是梦想

OUT TRIGGER



此作品带有浓厚的电脑作品味道



采用『CRAZY TAXI』直立式机体

JAMBO!SAFARI



驾着车在非洲狩猎的游戏



要在限制的时间内找到所需要的动物数量

SAMBA DE AMIGO



由SONIC TEAM开发的街机作品，利用摇鼓来操作

THE TYPING OF THE DEAD



以《HOD 2》画面为基础，使用键盘来操作的特别作品

KONAMI

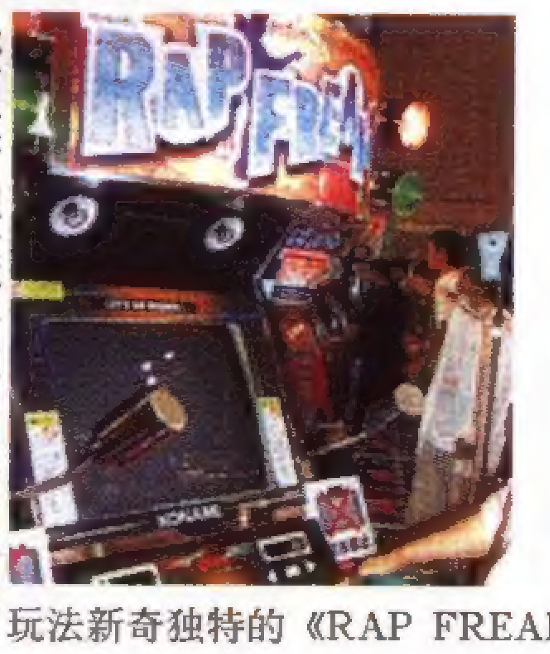
以音乐节拍游戏在淡市中杀出血路的KONAMI，今年仍是朝着这方面着手，而且更可用变本加厉一词来形容，除了有多个续集外，还有全新构思的作品，又或是将两种或以上的元素融合变化，当中最特别的是新作《RAP FREAKS》，玩的人用双手套着特别的软垫拍打感应器，另外还要对着麦克风来发出声音，玩法相当新奇有趣，不知是否会流行起来呢?

BEATMANIA Ⅱ DX 2ND STYLE



你有没有胆量再一次向多按钮挑战?

RAP FREAKS



玩法新奇独特的《RAP FREAKS》

GUITAR FREAKS 2ND MIX



吉他机的第二代，相信很快就会有移植版

POP' N STAGE



将『POP' N MUSIC』与『DDR』合起来的新作

NAMCO

NAMCO这次展出的作品并不算得上太多，其中令人注目的作品相信非射击游戏续集《CRISIS ZONE》莫属，它最特别的是这次除了保留脚踏键外，还可以用机关枪扫射景物，充满着爽快感。另外参考展出的足球游戏《WORLD KICKS》也给人耳目一新的感觉，因为除了用摇杆控制球员移动，还要用脚踢置于下方的球形感应器，是真正名符其实的踢足球。

QUEST FOR FAME



NAMCO的打BAND机，可以同时弹吉他和打鼓

CRISIS ZONE



注目作射击游戏，这集可以使用机关枪

WORLD KICKS

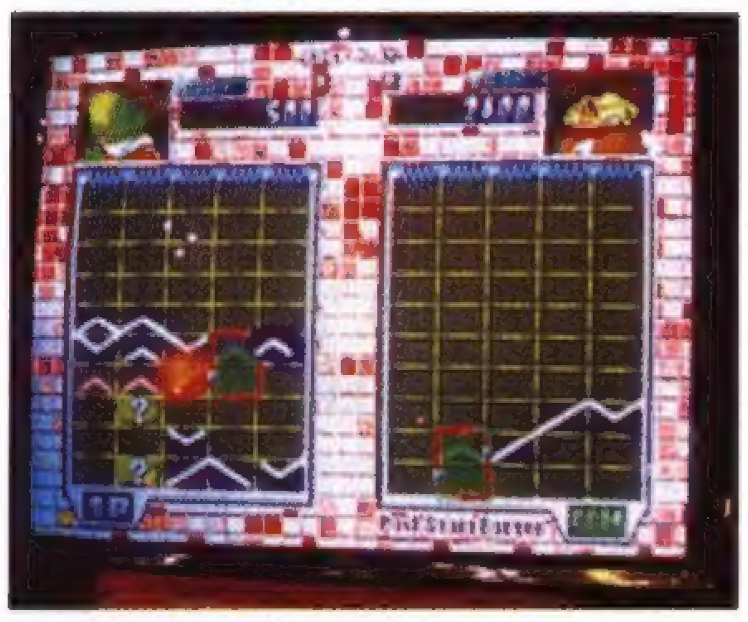


最多可以同时让四人一起进行比赛

BANPRESTO

眼镜厂在街机都是制那些景品机为主，事实上论街机的电视游戏真是一般，这次倒是有一个这样的作品，那就是逆移植WS的连线PUX《GUNPEY》，该作品是已故的GAME BOY之父横井军平设计的游戏。

GUNPEY



由WS摇身一变而成为街机的连线PUZ

比卡超



在眼镜厂展区可以不用钱无限夹公仔

AM SNK

这一次SNK只有射击游戏《原始岛2》一个作品是自家出品，其余的均是来自ATARI(雅达利)或MIDWAY的美国作品，其中一个名为《INVASION》的枪GAME相当受欢迎，它特别之处是利用写实化影片显示。

武藏严流记



ATARI开发的立体赛车游戏，画面相当漂亮扎实

SANFANSICO RUSH 2049



突然公开的立体格斗游戏，受到相当多人的青睐

TECMO

TECMO这次展出的作品以开发多时的《DEAD OR ALIVE 2》为中心，该作品有90%完成度，预定10月就会发售，前两次展出均只是播放录影带或由基板做出来的DEMO，这次就真枪实弹地让人玩。此外TECMO也将一些原是PS的作品逆移植成街机，颇受好评呢！



TECMO的大型赛马游戏

CAPCOM

以动作游戏为主的CAPCOM，今年也不例外，至于这次该厂的主力作品是利用NAOMI基板开发的《SPAWN》(再生侠)，它是一个可以供四人通讯对战的立体动作射击游戏，之前曾在美国E3中作映像展出，但这一次则可以玩到。另一引人注目的作品是使用SYSTEM基板开发的动作游戏《STRIDER飞龙2》，展出的版本差不已是完成品，得到相当的好评。

除了街机外，厂方还展出了一些家用作品，当中包括刚刚发表的DC版《STREET FIGHTER Ⅲ W IMPACT》，令人意外。

STREET FIGHTER Ⅲ WIMPACT



想不到DC版的《SF3》也会在场中供试玩

GREAT 魔法大作战



由其它厂商使用CPSⅡ基板开发的纵向卷轴射击游戏

TAITO

今年的TAITO不再玩《电车GO!》，改为开发别的题材，其中较早前已介绍过的起重机模拟驾驶游戏《POWER SHOVEL SIMULATOR》成为焦点，厂方还特别摆放一个真正的工程车。此外还有驾驶飞机的新作《LANDING HIGH JAPAN》，与及四人对战的麻雀游戏。

麻雀王



实现真正四人对战的街机麻雀游戏

LANDING HIGH JAPAN



TAITO模拟驾驶飞机的最新作品

99秋季东京游戏展报导

PLAYSTATION 2曝光



虽然在13日SCEI已正式公开有关PLAYSTATION 2的资料，但是还是首度在日本作对外发表，自然吸引了很多人的注意，所以说这次游戏展的主角是PS2一点也不过份，由于在场中展示的作品太多，也决定先就一些大厂或是特别公开的新作做报导，也为了能多放些照片，因此尽量将介绍简化，集中在图片说明上。

PS2的出现的确抢去了很多风头

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT





由于这次发表了PS2，因此绝对是风头，厂方将展区一分为二，大半是展示PS2的区域，可能由于仍是初期阶段，因此能玩的作品有限，一部份第三厂商的作品也能在该展区看到。其中自家作品有《G R A N TURISMO 2000》和新的RPG作品《DARK CLOUD》能试玩，另外则是NAMCO的《铁拳TAG TOURNAMENT》，还有SQUARE发行、DREAMFACTORY制作的《THE BOUCER》可以供改变以主机即时演算的片段视点。另外当然也有PS作品，但是数量较少，分别是《古惑狼赛车》和《GT2》，虽然PS2的映画面漂亮，却无损大家来玩现行机种游戏的热情。

SEGA





面对着PS2的汹汹来势，SEGA便以大量作品群来迎抗，主作《莎木》这次只作画面播放，相信是因为之前已派发了体验版，所以在此不让大家玩以提高购买的意欲。而厂方也发表了相当多的新作，例如音乐游戏《SPACE CHANNEL 5》、SONIC TEAM的新作《CHU CHU ROCKET》、哥斯拉动作游戏续集《GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT》。发表多时的《电脑战机VIRTUAL ON OT》网上对战，此外也有多个三厂的作品展出，质与量并重。还有在厂方派发的资料中，更发现多个新DC作品，包括SNK决定移植《KOF' 99》至DC，预定3月发售，自家会出RPG名作网上版《PHANTASY STAR ONLINE》等等。

NAMCO





厂方早在游戏展之前已举行了新作发表会，公布了多个新作，很可惜RPG大作《TALES OF ETERNIA》未有展出，但是焦点所在的PS2其中两个作品就以图象展出，分别是《铁拳TT》和《新RIDGE RACER》，奇怪的是前者在原厂展区也玩不到，厂方特别将两个作品系列全面介绍一次，其中《新RIDGE RACER》由于在SCE展区也看不到，所以加倍引人注目。

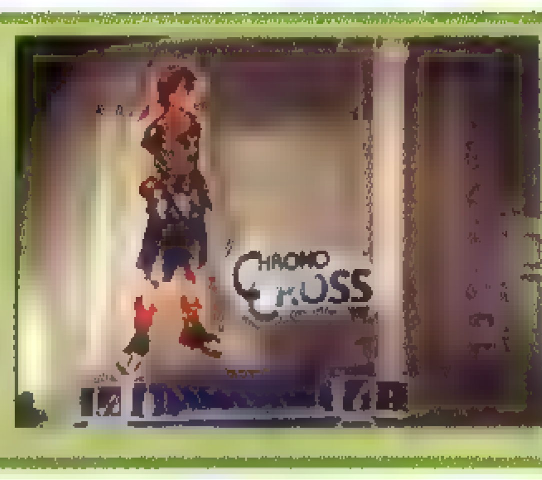
CAPCOM

这次CAPCOM也展出了相当多的作品，主要的作品仍然是《BIOHAZARD》系列，分别有DC的《BIOHAZARD CODE:VERONICA》、N64的《BIOHAZARD》、PS的《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》，与及新发表的光枪版《BIOHAZARD GUNSURVIVAL》。另外有多个移植自街机的作品也展出，但是也有好些作品未见踪影，例如《BREATH OF FIRE Ⅳ》、《GAIA MASTER》，而DC的《SF Ⅲ WIMPACT》、《STAR GLADIATOR 2》与《GIGA WING》也只是播放片段，实在有点失望。





SQUARE



这次SQUARE的展区内也看不到PS2的踪影，全是现行机种的游戏，当中最吸引人的是在美国E3发表的RPG续集《PARASITE EVE 2》，另外首次能玩到的《VAGRANT STORY》也相当受欢迎。

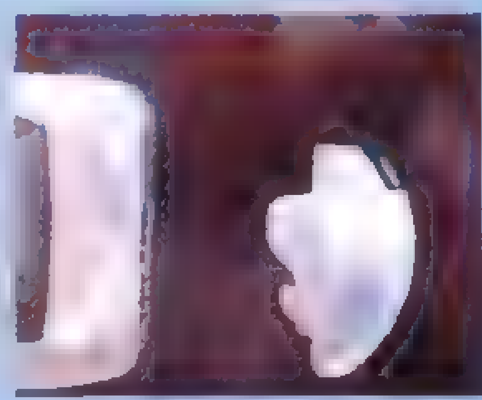
PS版的《CHRONO TRIGGER》将会加入卡通化的开场动画。

KONAMI



若论展示的作品，KONAMI可是有数的多，甚至可与SEGA比肩，厂方在场中就播放了四个PS2作品的图象，其中《实况WORLD SOCCER 2000》与《DRUM MANIA》更有实机演释，前者只能按○来改变以主机即时演释片段的视点，而《DRUM MANIA》就有相当高的完成度，可以让来场者试玩，还有专用的鼓。另外最意外的是之前原定是DC的RPG作品《REISELIED》(前释RAISERITTE)，现在已变成PS2作品。还有多个PS的新作展出，包括赛马桌上游戏，与及移植跳舞机新作《DANCING STAGE》等等。

BANDAI

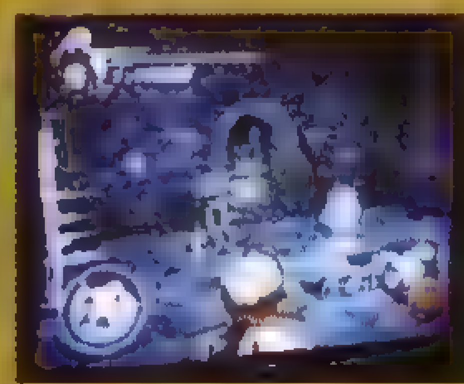




这次BANDAI集合了其他子公司如BANDAI VISUAL和BANPRESTO一同展出，前者以WS为主力，其他也各自展示最新作品，其中BANDAI还正式发表WS将会与PS和PS2作连系发展，只要购买一个WS专用红外线周边，就可以和PTS互换资料，当然也得配合对应游戏，相信会是PS2的一大强助。至于BANPREST就有很多作品只以图象方式播放，比较美中不足。

TECMO





TECMO这次也有不少新作公开，首先发表多时的《刻命馆》与《影牢》的续编《苍魔灯》已能玩到，还有新作足球游戏《J.LEAGUE SOCCER SURVIVA LEAGUE》。在PS上大受欢迎的《MONSTER FARM》会变成GB卡片游戏。另外厂方也发表了两个PS2作品，分别是艺能动作游戏《UNISON》和忍者动作游戏《kunai》，不过后者未有展出。

SNK





厂方这次的主力仍然是手提机NGPC，而且是减价后的新版本，另外主打的是《SNK VS CAPCOM》，至于较早之前发表的《侍魂真章》，终于揭开神秘面纱，是个立体对战游戏。而RGP大作《KOUDLEKA》就做了一个特别区域排队进入欣赏游戏画面。

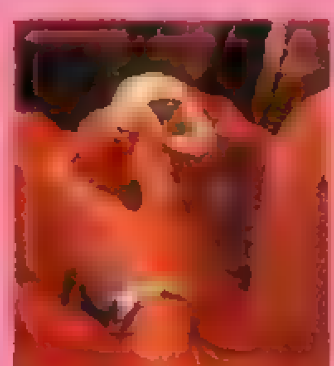
TAITO



TAITO这次仍然是集中在《电车DE GO!》之上，除了GBC版和较早前发表的《汽车DE GO!》外，厂方发表了PS用新作《电车DE GO!名古屋铁道编》。至于预定12月发售的DC版就只有图象播放，还有TAITO也正式发表在PS2上推出新一代的《电车DE GO!》，也是只播放录影带，明显地画面变得更写实。此外也有别的作品展出。

其他厂商消息

ASCII



《…印战士》已能供人玩到了，游戏充满了血腥及暴力。

会有PS和DC版的坦克车游戏《PANZER FRONT》。

名作RPG《METAL MAX》DC化，而且画面全立体。

ATLUS

外形有趣的《POKELLER》。

COMPILE

《PUYO PUYOON》强化版《PUYO PUYOON PARTY》。

决定移植至DC的节拍游戏《PUYO PUYO DA!》。

EA・SQUARE

前称《X-SHOOTER》的射击作品《X FIRE》展示摊位。

ENIX

敌攻击时会以流畅的动作进行，象动画一样。

IMAGINEER

由英国厂开发的越野赛车《WILD WILD RACING》。

KOEI

在光荣的展区以《决战》作为主打，更摆得像作战本阵。

TOMY



藉PS作品《拉面桥》而设的即场夹面游戏。号称发挥PS2真正机能的动作游戏《GRAPPER 刃牙》。

VICTOR SOFT

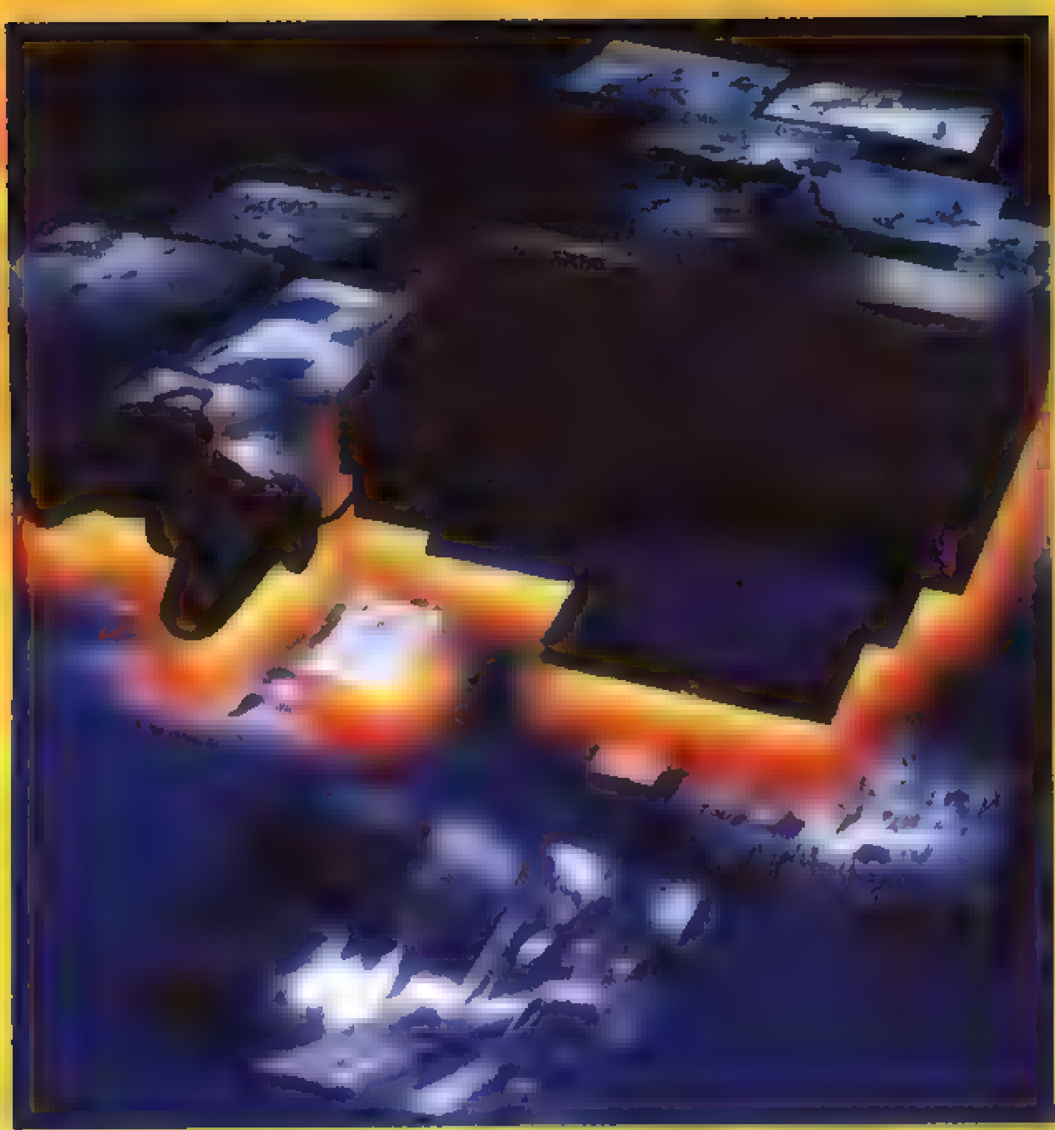
《VAMPIRE HUNTERD》。

作录影带画面播放。

PlayStation®2

PS 2主机初报





2000年3月4日，正式推出！

SEGA 的新游戏主机 DreamCast 于 9 月 9 日在北美上市后以将近 9800 万美元的销售成绩创下娱乐事业史上新纪录，同时这部新主机所创下的营业额也比"星球大战前传～魅影危机～"首映票房的2800万美元多出近两倍，但就在9月13号，Sony Computer Entertainment(SCEI)正式公布了新世代游戏主机"Playstation 2"的主机规格、相关硬体规格、售价、配件、推出日期、机能、周边、网络以及软件的详情与第三厂商资料等。"Playstation"在全球销量6000万台，看来游戏业界这场永无止息的战争又将在明年再度引爆了。

现已正式公开的次世代主机的真正名称是"PlayStation 2"也就是各界一直沿用的名字，简称为PS 2，是一部CPU达128bit、具有上网功能、对应DVD-ROM及兼容现在PS作品的高科技机器。关于主机的机能，其实厂方早已在3月举行的"PS meeting'99"中公开过，其详细资料，现在就为您报导。

主机正式售价与推出日期

厂方表示PS 2将于明年3月4日推出，由于2000年在日本国内也可称为"平成12年"，因此PS 2的推出日期可以"1、2、3、4"为口号，可说是根据厂方传统；PS 2在亚洲地区将明年夏天开始发售，在欧美地区则于明年10月发售。此外，厂方表示PS 2的第一周初期出货量为100万部。

PS 2主机售价约为39800日元，其中包括配件如"Dual Shock 2"、"PS 2示范光碟"及"8MB高容量记忆卡"等。除游戏及上网功能外，基于PS 2所使用的光碟磁头是独立开发的，因此可读取CD及DVD格式，也使主机有读取音乐CD及DVD(MPEG-2)影片等视听功能。还有，主机将会设有USB(Universal Senal Bus)、IEEE1394等连接口，因此PS 2有可能直接与个人电脑、数码相机、电脑显示器及Modem等连接，使PS 2用途更广泛。值得留意的是，PS 2可垂直或横向摆放，这样使玩者放置主机时有更大的自由度。(笔者小语：在家中客厅里摆放一套SONY公司生产的全黑色的、颇有重量感的电视、音响，还有竖放在一堆电器中的全新PS 2，那感觉一定……)顺带一提，PS 2主机的控制器／记忆卡插槽只有两个，因此玩者如果希望进行两人以上游戏时便要另行购买"分插器"。

周边设备



厂方暂时公开了两款PS 2专用配件，第一款是类比震动手柄"Dual Shock 2"(编号：SCPH-10020)，特点是手柄大部分键钮(除Select及Start键)都会以类比式控制，增加操控灵敏度，更有利于玩者多角度控制角色作，而其外形与体积则与现在的Dual Shock手柄相似，即表示PS 2手柄同样是以依照"十字键"设计的四个独立小键为主要操控方向键。售价暂定为3500日元，并与主机同日推出，首款对应的PS 2作品为《Gran Turismo 2000》，不过也可对应以前(对应Dual Shock)的PS作品。

另一方面，厂方也公开了PS 2专用记忆卡的资料，名为"High Capacity 8MB Memory Card"(编号：SCPH-10010)的高容量记忆卡，其传送速度将会比现在的PS Memory Card快250倍，容量则多出16倍。为了防止资料无故消失，厂方将加入一种名为"Magic Gate"的保护系统以增加其安全性。这款记忆卡同样与主机同日登场，不过并不可对应现有的PS。



PS 2专用游戏光碟对应软件将会细分为三种：PS游戏CD(即现在的PS游戏光碟)、PS 2专用CD及PS 2专用DVD。基于PS 2具有"兼容PS作品"功能，因此现在所有PS游戏均能在PS 2上读取，不过其质素并不会有所提升。PS 2专用CD将会是较为普遍的游戏媒体，一般游戏售价会维持在5800日元左右(暂知PS 2《Gran Turismo 2000》售价为5800日元)。PS 2专用DVD的售价约在7800日元以上，不过暂时还没有厂商表示会推出DVD格式的PS 2游戏。分辨这些光碟，最简单的方法就是直接观看光碟底部的颜色，现在PS光碟的底部是黑色的，而PS 2游戏CD则设定为蓝色，PS 2游戏DVD则是银色。未来PS 2的包装主要是以现在的DVD-ROM包装为主，不过这并非表示其中的游戏一定是DVD格式的游戏。

网络发展计划





PS 2将会是继SEGA DC、任天堂64DD与Dolphin后，另一款能对应网络的家用游戏机。厂方表示PS 2机主可利用主机上网，包括浏览网页、收发E-mail、聊天室等，甚至可在特定网页中下载游戏资料及音乐档案(MP3)等，还可储存在由厂方不久后将开发的"专用记忆硬碟"中。厂方表示SCEI将以电子数位网络先趋为目标，除了将积极发展网路科技外，PS 2将完整结合网络资源、个人电脑的网络界面及架构(PCMCIA)，建立一个全新的数位娱乐系统，或许下个世纪的娱乐及电子网络将由PS 2扛下大任，看来在明年PS 2正式上市之前，DC可要藉着这剂北美强心针来稳固它的电玩市场了。SCEI有关的服务器及网络发展计划将于2001年起陆续完成，不过暂时还没有公开进一步的资料。另外，由于PS 2主机也没有内置MODEM，因此厂方可能会另行推出PS 2专用MODEM，关于这一点，目前并无详细资料。

真意想不到在PS 2的发表会上可以看到SCEI为各游戏厂商而设的开发工具"PS 2 Development Tool"(因为以往开发版的硬件及软件都视为高度机密)，其功能比现在的更强大，使用难度却有所减低，使厂商开发PS 2游戏时更可得心应手。PS 2 TOOL的基本界面与个人电脑相同，可连接电脑和网络，这和普通家用版的PS 2很不同，主要分别是在通信处理器、硬碟机、DVD/CD模拟系统、PS 2模拟系统等。其开发系统就使用现在电脑界极为流行的Linux作为主要系统，选用Linux的原因是因为Linux可以自行把系统及软件分拆，然后再因不同的需要再组合，务求使开发者可以做出一套合适的系统，除此之外，Linux在网络和互联网上也是数一数二的，因为在制作软件中会时常要测试，这时就可以用网络上的PS 2 TOOL作即时的测试，大大减少不必要的时间。而PS 2在日后也会在互联网上作出一定的对应，用Linux作主要系统也是必然之选。PS 2 TOOL分为两种作业模式：workstation(WS)及PlayStation programming/debugging(或称TOOL模式)

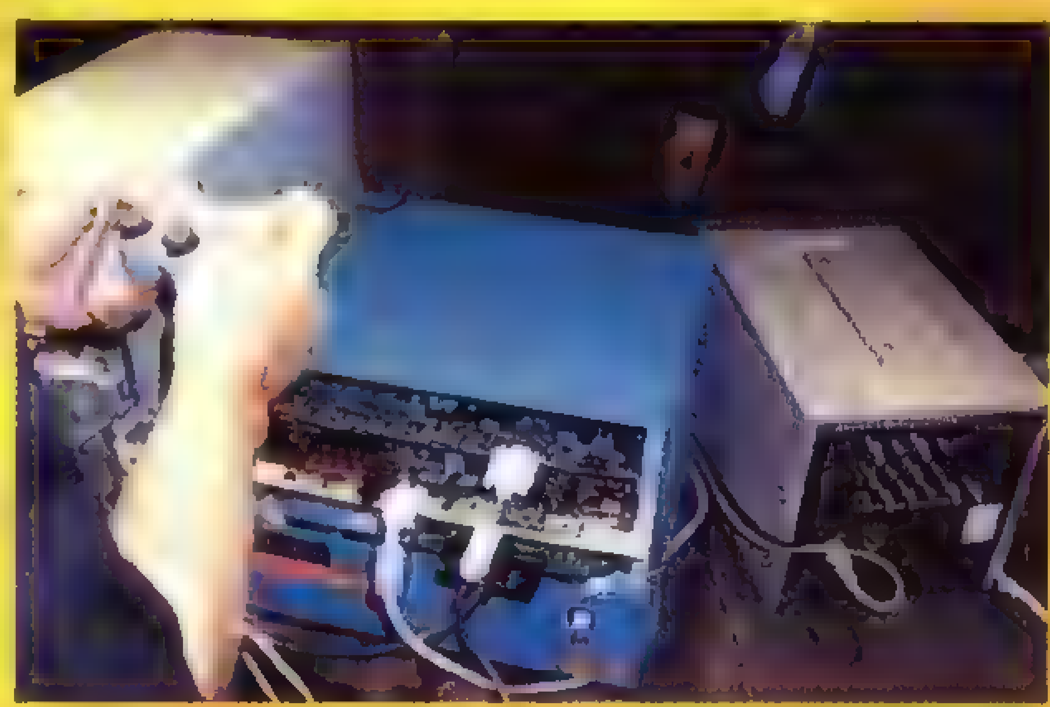
"PS2基本规格"

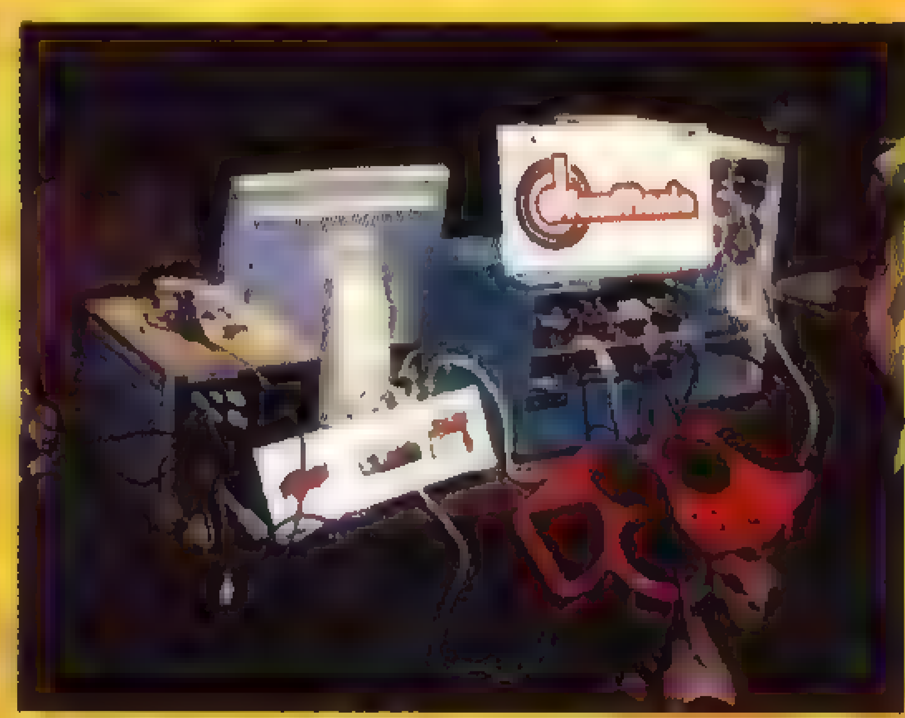
名称：PlayStation 2(型号：SCPH-10000)
售价：39800日元
尺寸：301mm(长)×178mm(高)×78mm(宽)(12×7×3")
重量：2.1Kg
对应媒体：PS专用游戏CD、PS 2专用游戏CD及DVD
其他对应媒体：音乐CD、电影DVD
主机输出入界面：可插上控制器空位×2、可插上记忆卡空位×2、AV Multi输出口×1、光纤数码端子×1、USB Port×2、IEEE1394(LINK)×1、Type Ⅲ PC MCIA card slot ×1
附送配件："Dual Shock 2"×1、H.C. 8MB Memory Card×1、示范光碟×1、AV Multi Cable×1、电源Cable×1
中央处理器：128-bit "Emotion Engine"(日立制造)(注：3D CG演算功能，每秒达6600万个多边形)
运行速度：294.912MHz
主记忆体：32MB Direct RDRAM
图像处理器：Graphics Synthesizer(注：最高描绘图像能力，每秒达7500万个多边形)
运行速度：147.456MHz
图像记忆体：4MB Embedded Cache VRAM
音效处理器：2MB SPU2(48ch数位音源)
I/O处理器：PlayStation CPU(运行速度33.8688MHz)
I/O记忆体：2MB
光碟媒介：24倍速CD-ROM/4倍速DVD-ROM
Play station 2硬件规格
Emotion Engine：128bit CPU
运行速度：300MHz
快取记忆体：指令：16Kbyte/资料：8Kbyte+16Kbyte(SP)
主记忆体：Direct RDRAM
记忆体容量：32MByte
Memory Bus Bandwidth：每秒3.2GByte
副处理器：FPU(浮点数乘加算器×1,浮点数减算器×1)
向量处理器：VU0+VU1(浮点数乘加算器×9,浮点数减算器×3)
三次元CG坐标演算性能：每秒6600万多边形
浮点数演算性能：每秒6.2GFLOPS
压缩图像解码器：MPEG-2
消耗电力：15W
Graphics Synthesizer
运行速度：150MHz
DRAM Bus Bandwidth：每秒48GByte
DRAM Bus Size：2560bit
图像构成：RGB：Alpha：Z(24:8:32)
最高描绘性能：每秒7500万多边形
图像处理机能：贴图/冲撞测绘、烟雾效果、a混合、双线性/三线性滤波器、密封地图、抗变形装置、复合传送、透视图
音声处理(SPU2+CPU)
同时发声数：ADPCM：48ch(SPU2)+软体音源数
取样频率：44.1/48KHz
I/O Processor输出入处理
CPU核心：PlayStation CPU
运行速度：33.8 37.5MHz
Sub-Bus：32bit
输出入协定：IEEE1394.USB
通讯口：PCMCIA格式PC卡对应储存媒介CD ROM、DVD ROM
控制器：ANALOG手柄"Dual Shock 2"
型号：SCPH-10020
售价：3500日圆(未连税)
发售日：2000年3月4日
功能：除了"start"及"select"键之外，所有按键都是ANALOG，灵敏度更高，并兼容原Dual Shock手柄的资料
记忆卡：8MB记忆卡
型号：SCPH-10010
售价：3500日圆(未连税)
发售日：2000年3月4日
功能：比原本PS的记忆卡传输速度快上250倍，并采用一种名为"MagicGate"的系统进行资料加密及保护，安全性大增。

PS 2 软体开发工具的资料



名称：PlayStation 2 Development Tool
型号：DTL-T10000
售价：200万日元（未含税）
尺寸：230mm（长）× 405mm（宽）× 422mm（高）
正式规格
作业模式："TOOL"（development environment）mode "ws"（workstation）mode
主处理器：128 bit "Emotion Engine"，速度294.912MHz
主记忆体：128MB（Direct RDRAM）
绘图处理器："Graphics Synthesizer"，速度147.456MHz
绘图记忆体：Embedded Cache VRAM，4MB
通信处理器：MMX Pentium，233MHz
音效处理器：SPU2，48声道数位音源
音效记忆体：2MB
I/O处理器：PlayStation CPU+，速度33.8688MHz
I/O处理记忆体：2MB
硬碟：3.5"硬碟机×2（最多可接上3个）、通信晶片×1、"WS"（workstation）系统、DVD/CD模拟系统（可自选）
网络传输规格：100 Base-T/10 Base-T
控制器连接端子×2
记忆卡插槽×2
USB连接端子：2个
PCMCIA（Type Ⅲ）卡插槽×1
IEEE1394（i.LINK）连接端子×1
Playstation 2影音专用输出端子×1
音效输出：光×输出×1
影像输入：S端子×1
电源需求：AC100-240V（±10%）50/60Hz（±10%）
电力消耗：3.8A（100V），1.6（240V）





PS 2 游戏简介



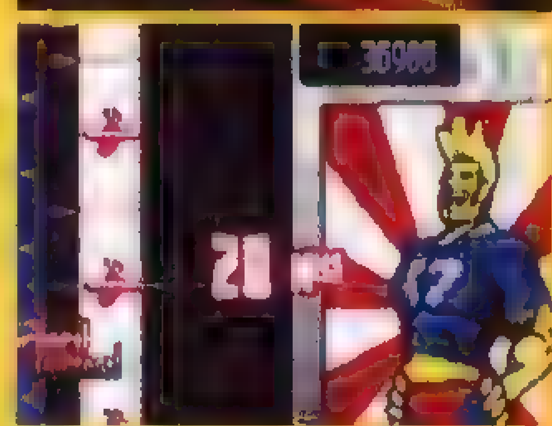
POPOLOCROIS 物语 Ⅲ

SCE《POPOLOCROIS 物语 Ⅲ》是RPG作品，前两作均在PS上登场过，并大获好评。这款作品的特点之一，就是游戏充满童话风格，配合色彩缤纷的画面及可爱的人设，是一款颇有幻想色彩的RPG佳作。《POPOLOCROIS 物语 Ⅲ》将会继承这种童话为主的风格，不过游戏将改为立体多边形制作，暂时作品的完成度约10%，期待厂方进一步的公布。



DARK CLOUD

由SCE推出的立体ARPG作品，操作简单，游戏充满幻想色彩，有趣的是男主角会乘飞毯出场！此作的特点之一，就是随着玩者完成游戏剧情越多，游戏世界观会越来越扩大，就是说玩者可进入的区域也越来越多，这风格似乎与SQUARE的《圣剑传说 Legend of Mana》相似。



DRUM MANIA

掀起热潮的街机音乐作品《打鼓机》，将会在明年三月四日与主机同步登场，厂方还会推出专用控制器（鼓）。玩者要跟随节拍打击五个鼓和一个脚踏，近日竟有消息指厂方早已完成此作的移植工作（毕竟以PS 2机能来说是绰绰有余的），而厂方最近也公开了专用鼓的模样，这控制器以红色为主色，并附有一个脚踏，整体尺寸约是街机的一半。



[illegible]

SCE推出的动作游戏，玩者所控制的女主角为了冒险，而利用"电线"使自己滑行到世界各地，避开各种阻碍物完成任务。厂方表示此作将会"集合各种动作游戏的优点于一身"大家不妨拭目以待。

UNISON

除了《DEAD OR ALIVE 2》外，大家不妨留意TECMO的其他作品，厂方公开了《UNISON》的画面，此作似乎是一款音乐作品，主角是一个四人女子组合乐队。



BOUNCER

由SQUARE发行，DREAM FACTORY推出的首款PS 2作品，原来不是《EHRGEIZ》或《TOBAL》新作，而是一款名为《BOUNCER》的电影作品。这款作品可说是动作格斗游戏，不过厂方既然将其定位为"电影作品"，相信其故事性及画面质素将会是游戏卖点之一。厂方表示此作会有"互动"成份，由于玩者可任意利用或破坏画面内任何物件，因此玩者可说是置身在一套"动作电影"中，成为动作英雄。值得留意的是，负责此作的人设是"野村哲也"，凭着《最终幻




想 7》和《8》一炮而红的插画师，可见他倍受 SQUARE 重用！

STEET FIGHTER EX3

本刊这期会大家介绍的最新“街霸”作品，由 ARIKA 开发，游戏性质大体上与前作相同，不过特点之一就是厂方追加了一种合作模式，玩者可以召唤另一位角色加入战团，使画面出现“四人乱斗”的局面，与 CAPCOM《VS》(如：MARVEL VS CAPCOM)系列中的“CROSSOVER”系统相似。

GRAN TURISMO 2000

暂定与主机在明年 3 月 4 日同时推出的赛车作品，基本内容与 PS《GT 2》相似(此作暂定 12 月推出)，不过画面质素将会更佳，也会对应“Dual Shock 2”手柄。

铁拳 Tag Tournament

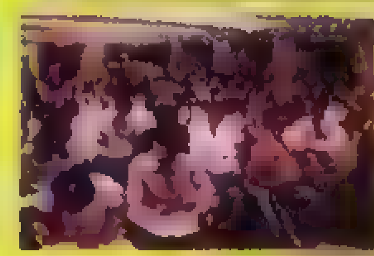
厂方一口气公开了大量的图片，可见 NAMCO 早已开发这款格斗名作的 PS 2 版本。这一次的作品主要是移植自街机的同名作品，不过画面质素将会大大加强，明显超越街机版质素，还会有全新的 CG 片段登场。

SCEI 开发游戏厂商阵容强大

SCEI 在会中公布 PS 2 的规格之后，紧接着便公布了加盟 PS 2 的游戏厂商资料，目前已有 89 家日本游戏公司，46 家北美游戏公司、27 家欧洲游戏公司加盟 PS 2 游戏开发行列，截止目前共有 162 家游戏公司加入 PS 2 的行列。其中 45 家游戏厂商已收到 PS 2 开发工具，并正式开发 PS 2 作品，其中部分作品将于 3 月 4 日开始陆续推出。厂方表示明年内将会有 128 款 PS 2 专用游戏登场，而与主机同日推出的作品约十款，包括 KONAMI《Drum Mania》、《Gradius Ⅲ & Ⅳ》及 SCE《Gran Turismo 2000》等。







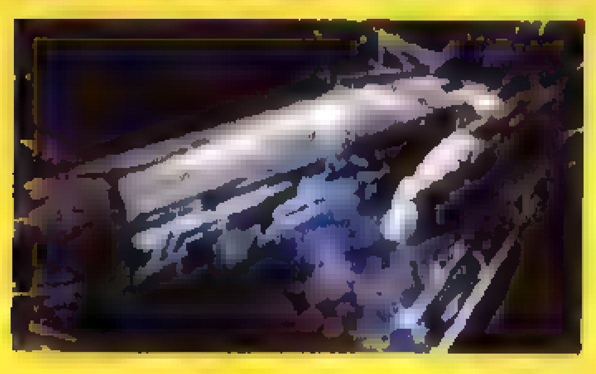

PS 2 公布软件

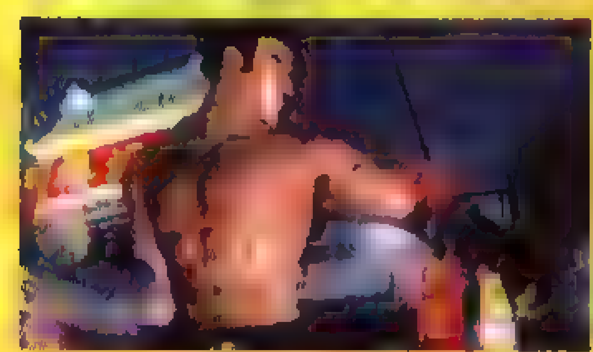
公司名称	软件名称	软件类型
Artdink Corporation	A-Train 6(A 列车 6)	Simulation
Ascii Corporation/Opus Corporation	Flower Sun And Rai	Action Adventure
Ascii Corporation Opus Corporation	Panic Surfing	Sports Action
Ask Co.,Ltd.	Billiards Master 2 (撞球)	Sports
Asmik Ace Entertainment,Inc.	Sidewinder Max (3D 空战)	3 Dimension Flight-Shooting
Astroll Co.,Ltd.	American Arcade	Pinball (弹珠)
Athena co.,Ltd.	Pro Mahjong Kiwame Next (究极麻将)	Table
Bandai Co.,Ltd./Bec Co.,Ltd.	Mobie Suit Gundam (机动战士高达)	3D Action
Capcom Co.,Ltd.	Oni Musha (鬼武者)	To Be Decided
Capcom Co.,Ltd.	生化危机系列	
Capcom Co.,Ltd./Arika Co.,Ltd.	Street Fighter Ex3 (3D 街霸 3)	Fighting Game
Dazz Co.,Ltd.	Lakemasters Ex(钓鱼)	Bass Fishing Game
Ea SQUARE	Xfire	ACT+AVG
Ecseco Development Co.,Ltd.	山卡之 Battle On The Ghat	Car Race
Electronic Arts Square K K	Xfire	Action Shooting
Enix Corporation	BBD 2000	Simulation
Enix Corporation	Bust A Move3	Dance(音乐 ACT)
Enix Corporation	Exotica	Action RPG
Enix Corporation	Fighting Qts(TV 迷你游戏)	TV Game
Enix Corporation	Sonnette	Love Story(恋爱 RPG)
Enix Corporation	Star Ocean 3	RPG
From Software, Inc.	Armored Core 2	Action
From Software, Inc.	Eternal Ring	RPG
Fujimic,Inc.	Bakuryu2(爆流 2)	Sports
Genki Co.,Ltd.	Jade Cocoon2 Story Of The Tamamayu2(玉兰物语 2: Tamamayu 之物语)	RPG
Gust Co.,Ltd.	Fly High	Race
Hudson Soft Co.,Ltd.	Bloody Roar 3	3D Fighting
Hudson Soft Co.,Ltd.	Bomberman 2001	Action
I4 Corporation	Ai Igo 将棋 2001	Board Games
I4 Corporation	Ai Mahjong 麻将 2001	Board Games
I4 Corporation	Ai Shogi 围棋 2001	Board Games
Idea Factory Co.,Ltd.	Sky Surfer	Sports
Imagineer Co.,Ltd.	Wild Wild Racing	Racing
Jorudan Co.,Ltd.	1 On 1 Government	Action
Kaga Tech Co.,Ltd./Chatnoir Co.,Ltd.	Tetsuman Menkyokaiden	Table
Koei Co.,Ltd.	Kessen(决战)	RealtimeSimulation Game
Koei Co.,Ltd.	Mahjong Taikai 3(麻将大会 3)	Mahjong
Koei Co.,Ltd.	Shin.Sangokumusou(真 三国无双)	Action
Koei Co.,Ltd.	Soldnerschild2	Simulation RPG
Konami Co.,Ltd./Konami Entertainment Japan Co.,Ltd.	Drum Mania(音乐)	Action
Konami Co.,Ltd./Konami Entertainment Japan Co.,Ltd.	Jikkyou Pawafuru Puroyakyu 7(实况棒球 7)	Sports
Konami Co.,Ltd./Konami Entertainment Japan Co.,Ltd.	Jikkyou World Soccer 2000(实况足球)	Sports
Konami Co.,Ltd./Konami Entertainment Japan Co.,Ltd.	Gradius Ⅲ & Ⅳ(复活之神话) Sports	Shooting
Konami Co.,Ltd./Konami Entertainment Japan Co.,Ltd.	Mahjong Yarouze!(齐来玩麻将 2)	Table
Locus Co.	Fx.Pilot	Flight Shooting
M2to Inc.	Tuning Car Race Game	Race
Magical Company Ltd.(魔法)	Magical Sports Catch Bass Club	Sports
Magical Company Ltd.	Magical Sports Koshien 甲子园 2000	Sports
Magical Company Ltd.	Magical Sports Progolfer	Sports
Mainichi(毎日) Communications Inc.	Todai Shogi Shikenbisha Dojyo(东大将棋速对手四间飞车道场)	Shogi
Namco Limited	500GP	Race
Namco Limited	New Ridge Racer	Race
Namco Limited	tekken Tag Tournament(铁拳)	Fighting
Riverhillsoft Inc.	World Neverland 3	Simulation
Seta Corporation	Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2	Table
Seta Corporation	Perfect Golf 3	Golf
Sony Computer Entertainment Inc.	Dark Cloud	(Geo-Ramal) RPG
Sony Computer Entertainment Inc.	Den-Sen	Action
Sony Computer Entertainment Inc.	Fantavision	Action
Sony Computer Entertainment Inc.	Splash Dive	Action
Sony Computer Entertainment Inc./Polyphony Digital Inc.	GT 2000	Racing
Sony Computer Entertainment Inc./Sugar & Rockets Inc.	boku To Maoh(The King And I)	(Shadow/Ghost Story) RPG
Sony Computer Entertainment Inc./Sugar & Rockets Inc.	I.Q Remix	Puzzle
Sony Computer Entertainment Inc./Sugar & Rockets Inc.	Popolocrois Ⅲ	(Romantic-Anime)RPG
Sony Computer Entertainment (Japan)Inc.	L'arc～En～Ciel(TBC)	Music
Sony Computer Entertainment (Japan)Inc./Acpure Corp.	Tenchu 2(立体忍者活剧 天诛 2)	Action
Spike Co.,Ltd	Wrc	Rally
Square Co.,Ltd/Dream Factory Co.,Ltd	The Bouncer	Playing Action Movie
Sun corporation	Shanghai5	Puzzle
Sun corporation	street Mahjong Trance Majin2	Table
Sunrise Interactive Inc.	Panzercentury	G Breaker Technical Simulation
T&E Soft,Inc.	3D Golf	Sports
Taito Corporation	Go By Train!(电车 GO! 最新作品)	Simulation
Takara Co.,Ltd.	Choro Q IIG	Adventure Race
Tecmo Ltd.	Ninja Gaiden(Kunai)(忍者龙剑传)	Action
Tecmo Ltd.	Unison	Geino Action
Titus Japan K.K.	Robocop(铁甲威龙)	Action
Titus Japan K.K./Yuke's Co.,Ltd	Roadsters trophy 2000	Car Racing
Tomy Company,Ltd./Arc System Works Co.,Ltd.	Baki The Grappler	Action
Uep Systems,Inc.	New Cool Boarders	Snowboard
Victor Interactive Software Inc	Let'sBecome A Pilot!	Simulation
Video System Co.,Ltd.	F-1	Race
Vr-1 Japan,Inc.	3D Real Drive	Driving Simulator
Warashi.Inc.(童)	Soul Surfing	Action
Xing Inc.	Fighting Illusion K-1 Grandprix	Sports
Yuki(悠纪)-Enterprise Inc.	Morita Shougi(森田将棋)	Table
加贺 TECH	彻万 免许皆传	麻将 Table

已加入PS 2阵营的第三厂商名单











～日本厂商～

Acclaim Japan Ltd
Arc Systemworks Co.Ltd
Artdink Corporation
Aruze Corp
Ask Co.Ltd
Asmik Ace Entertainment,Inc
Astrol Co.Ltd
Athena Co.Ltd
Atlus Co.Ltd
Bandai Co.Ltd
Banpresto Co.Ltd
Bullet-proof Software,INC
Capcom Co.Ltd
Chun Soft Co.Ltd
Compile Corporation
Dataeast corp
Dazz Co.Ltd
Ecseco Development Co.Ltd
Eidos interactive
Electronic Arts Square
Enix Corporation
Entertainment Software
Publishing Inc
Escot Corporation
From Software,Inc
Fujimic Inc
Gaga Communications Inc
元气(株)
Gust Co.Ltd
Hakuhodo Inc
Handson Entertainment Inc
Heartbeat Inc
Hect Co.Ltd
Hudson Soft Co.Ltd
14 Corporation
Idea Factory Co.Ltd
Imagineer Co.Ltd
Irem Software
Engineering Inc
Jale Co.Ltd
Jorudan Co.Ltd
Kadokawa Shoten
Publishing Co.Ltd
加贺TECH(株)
Kodansha Ltd
KOEI Co.Ltd
KONAMI Co.Ltd
Locus Co
M2to Inc
魔法(株)
每日 Communications
Media Factory Inc
Media Works Inc
Mitsui&Co.Ltd
Namco Limited
Nihon Syscom Co.Ltd
Nippon ichi Software Inc
OpenBook9003 Inc
Pioneer LDC inc
Riverhillsoft Inc
Sammy Corporation
Seta Corporation
Shoeisha Co.Ltd
Shogakukan Production Co.Ltd
SNK Corporation
Sony Music Entertainment
(Japan) Inc
Spike Co.Ltd
SQUARE Co.Ltd
Starfish Inc
Success Corporation
Sun电子(株)
Sunrise Interactive Inc
Taito Corporation
Takara Co.Ltd
Tecmo Ltd
Titus Japan K.K
Tokuma Shoten Co.Ltd
Tomy Company,Ltd
Tonkinhouse
Tyo Production Inc
Ubi Soft K.K
Uep Systems Inc
Victor Interactive Software Inc
Video System Co.Ltd
VR-1 Japan Inc
童(株)
Whoopee Camp Co.Ltd
Winky Soft Co.Ltd
Xing Inc
悠纪Enterprise(株)

～美国厂商～

7 Studios
Acclaim Entertainment,Inc
activision Inc
Agetec,Inc
American Softworks Corp
Atlus U.S.A Inc Core Design
Ltd
Capcom Entertainment
Crave Entertainment
Digital Anvil
DreamWorks Interactive LLC
Eidos Interactive
Electronic Arts Inc
Enix Corporation
Fox Interactive
GT Interactive Software Corp
Hasbro Interactive Inc
Humongous Entertainment,
subsidiary of GT Interactive
Software Corp
Incredible Technologies,Inc
Infogrames Entertainment Inc
Insomniac Games
Interplay Entertainment Corp
konami of America Inc
LucasArts Entertainment
Company
Midway Home Entertainment
Mindscape unit of The Learning
Company division of Mattel,Inc
Namco Hometek,Inc
Naughty Dog Inc
Nevers of Entertainment
Oddworld Inhabitants
Red Storm Entertainment Inc
Shiny Entertainment Inc
Sierra On-Line
Square Electronic Arts L.L.C
Stormfront Studios
Sunsoft U.S.A
Surreal Software,Inc
take 2 Interactive Software,inc
TerraGlyph Interactive Studios
The 3DO Company
THQ Inc
Titus Software Corporation
Ubi Soft Entertainment,Inc
Universal Interactive Studios,Inc
Wordking Designs

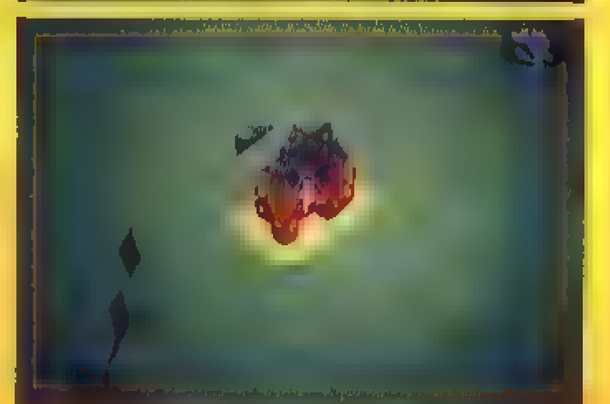
～欧洲厂商～

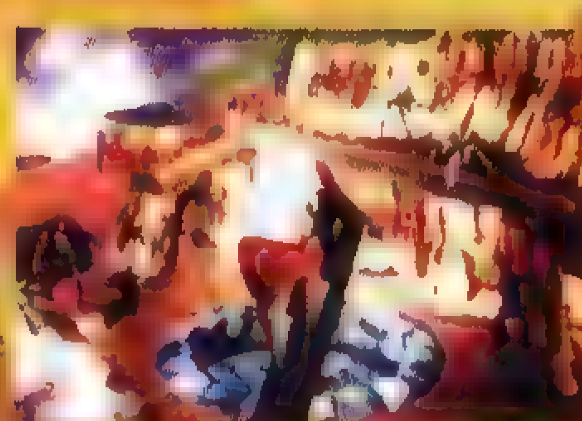
3DEurope Ltd
Acclaim Entertainment(Europe)
Ltd
Activision UK Ltd
Argonaut Software Ltd
Codemasters Software Co.Ltd
Core Design Ltd
Disney Interactive Inc
Eden Studios SA
Eidos PLc
Electronic Arts Ltd
Eurocom Developments Ltd
GTI Software Europe Ltd
Hasbro Interactive Ltd.
Infogrames Entertainment SA
Kalis to Entertainment SA
Konami of Europe Gmbh
Lego Media International
Lionhead Studios Ltd
Rage Software plc
Reflections
Revolution Software Ltd
Square Europe ltd
take 2 Interactive Software
Europe Ltd
THQ International Ltd
Ubi Soft Entertainment SA
Virgin Interactive Entertainment
Europe Ltd













游戏快递

前线狙击

KOUDELKA	16
勇者斗恶龙 I . II	17
Sunrise 英雄谭	18
BREATH OF FIRE(龙战士4)	20
实况 J.LEAGUE 1999	22
ARMORED CORE	23
OUT TRIGGER	24
THE LEGEND OF DRAGOON	25
天诛 忍百选	26
EX3 STREET FIGHTER 街霸	27
真说侍魂 剑客异闻录	28
勇者斗恶龙 7	30
SNK VS CAPCOM	32
古古罗莎多罗 悠久之瞳	34

特快专递

杜鲁尼高大冒险 2	36
你的感受、我的心	37
小绵羊历险记	37
胜利十一人 4	38
PURUMUI PURUMUI	41
Neo ATLUS II	42



©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

KOUDELKA クーデルカ

PS	SNK	CD-ROM
	游戏类型 RPG	发售日期 10月28日预定

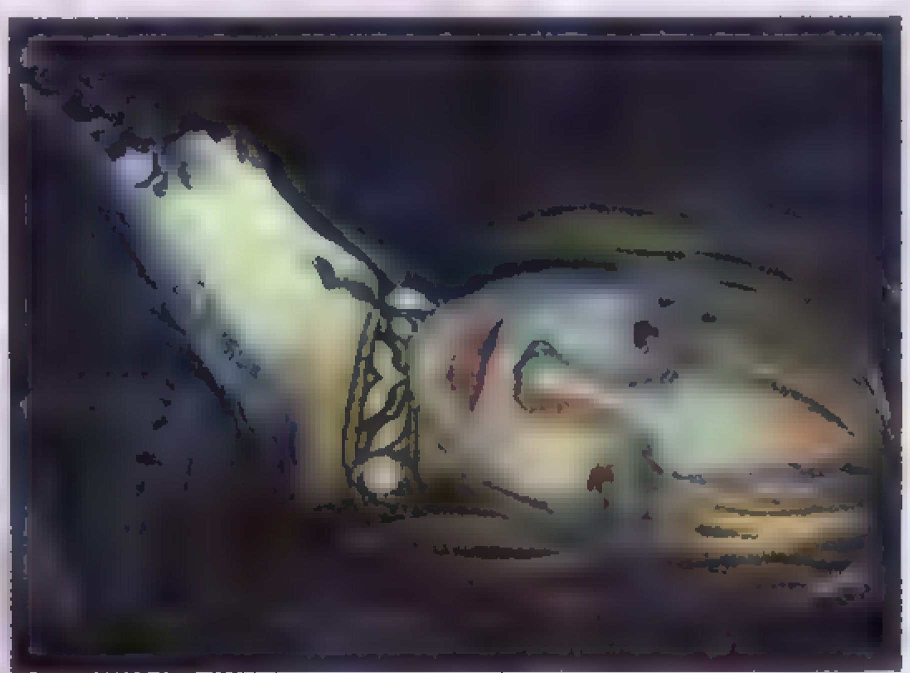
KOUDELKA





由撒旦所主宰的邪气修道院!

由前SQUARE开发人员负责制作的角色扮演游戏，由于此作的CG质素甚高，再加上挟着SQUARE之名而来，因此也使它顺理成章地成为秋季诸多游戏作品中一支令人期待的作品。



基本系统介绍

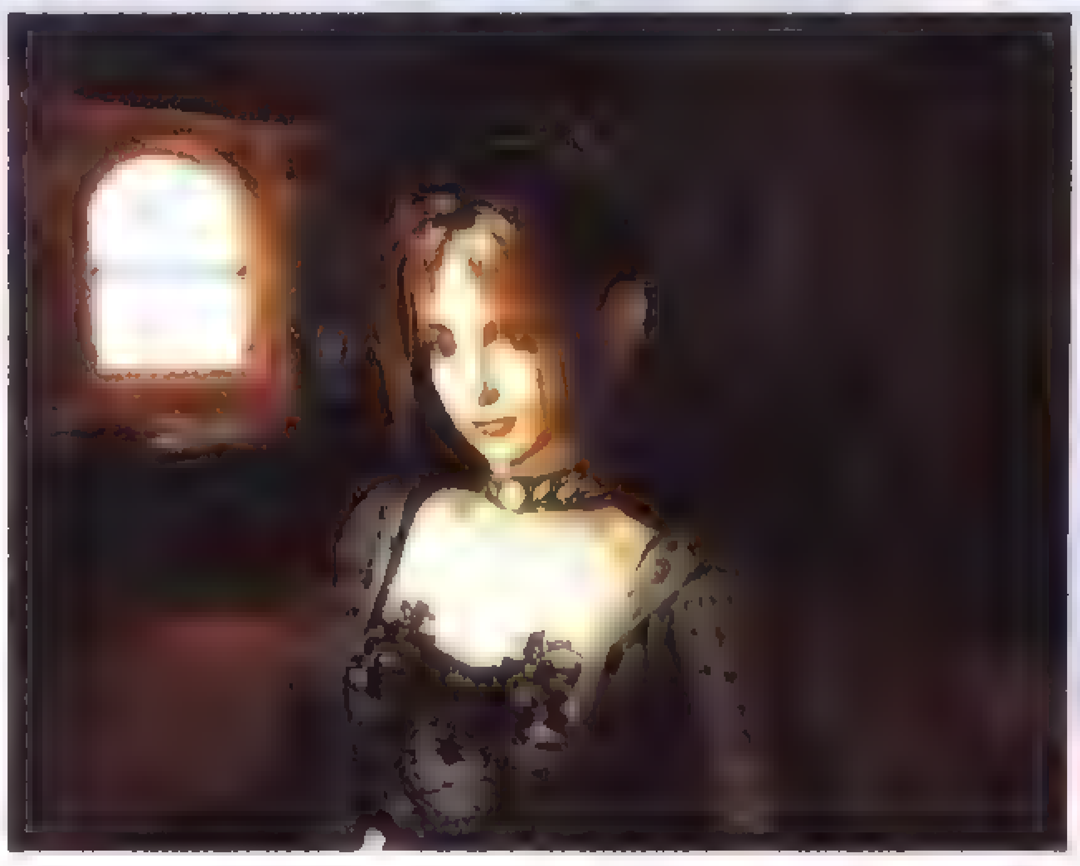
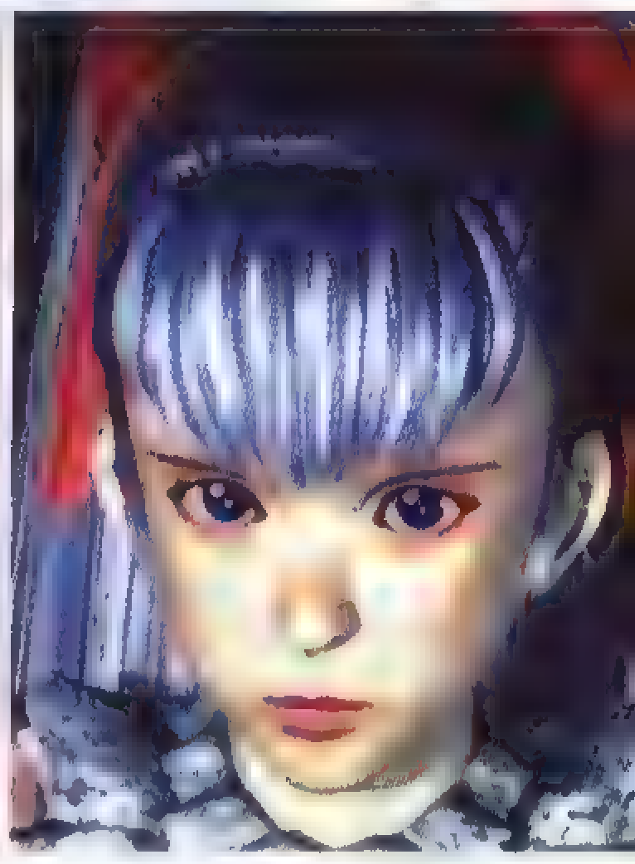
由于开发人员希望提高玩者对游戏的投入程度，因此他们便设计出一个叫“THEATRICAL SYSTEM”的系统。简单来说，其实这是一个利用MOTION CAPTURE技术，来协助开发人员制作出一些动作细致的EVENT片段，使游戏中的人物动作更加逼真，如细微的面部表情及身体动作等。另处，如果玩者在一些特定时间内移动到某处的话，便会有发生特殊事件的可能，当出现特殊事件后，画面便会一转，变成播放压迫力十足的CG MOVIE画面。由于玩者的每个行动都可能会影响到故事以后的发展，所以不排除此作会出现数个不同ENDING的可能。游戏系统相当简单，主修道院探查时会以动作形式进行，而当打开MENU画面之后，便可使用道具、更换装备及查看角色的资料等。为了配合游戏的风格，采用了英语来作为主要语言，直接把世界观及异域气氛带给玩者，而且玩者也可以把语言转换成日语。

游戏舞台

游戏的舞台是一幢于9世纪兴建在沿海悬崖上的纳米顿修道院，修道院内有充满罗马风格的修士宿舍以及哥德式的圣堂和图书馆等，占地相当广阔，由于已有一段长时间空置，因此已几乎变成废墟，并且从此这个地方变成一个作为监禁罪犯及处决犯人的地方，这给修道院增添了不少神秘色彩。此作的故事，便是由KONDELKA LASANT、EDWARD PLUNKETT和JAMES O'FAHERTY这3位主要角色在修道院内的冒险经历结合而成的。

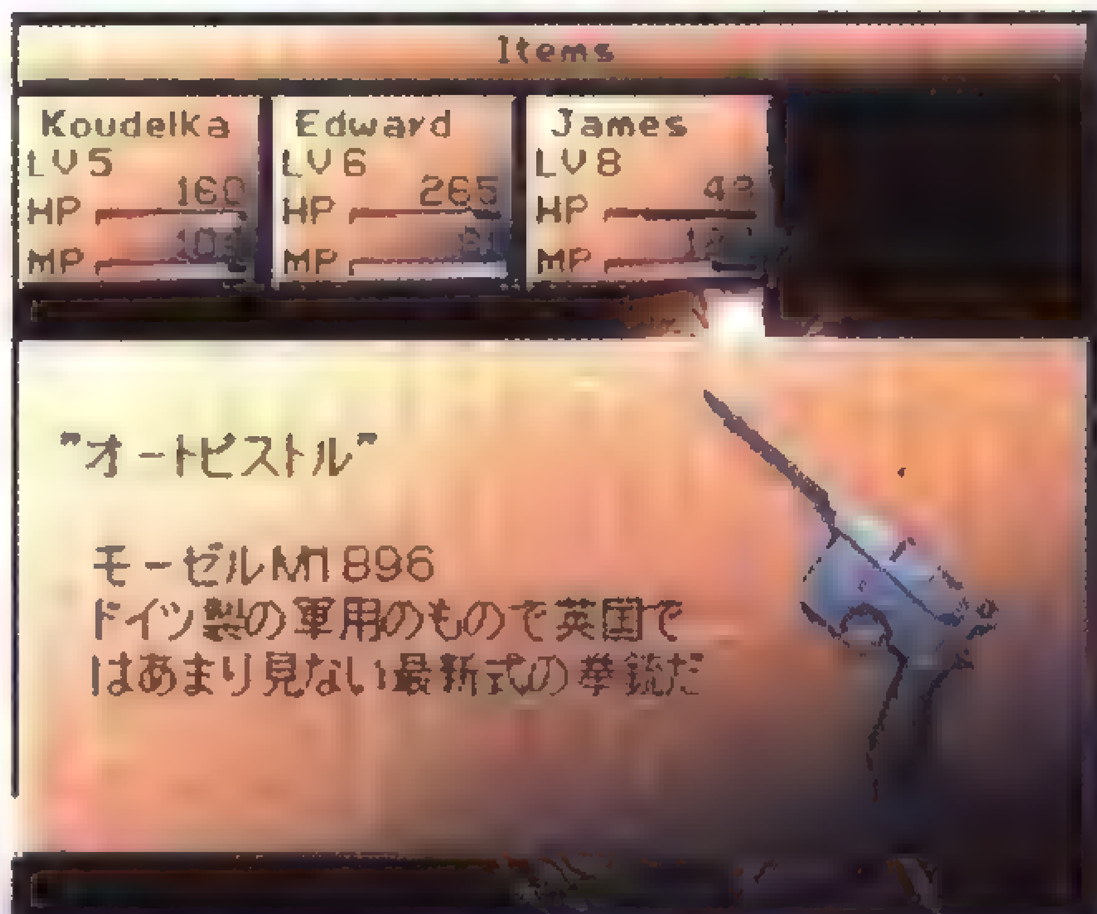
战斗系统大公开

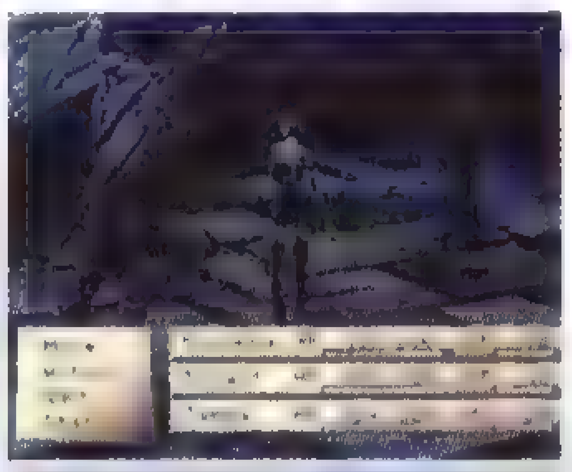
在游戏开始时，纳米顿修道院已变成了怪物的巢穴，它们会联群结队来袭击KOUDELKA等人，当玩者遇上怪物之后，便会进入战斗画面。此作的战斗系统，基本是一个混入了战棋元素的系统，在战斗中你可以利用“MOVE”指令去移动角色，使该角色取得一个更有利的攻击位置。至于攻击方法则主要分为武器攻击及魔法攻击两种，在游戏中出现的武器有剑、斧头、枪及弩4种，它们无论攻击距离或效果都有所分别。更考玩者策略性的问题，是每位角色对应着不同类型的武器都会有一个属性关系和熟练度，因此玩者在选择武器时，必须细心考虑。至于魔法方面则分为攻击及回复两种，两种魔法的不同之处在于攻击魔法有范围限制，回复魔法没有范围限制，当角色持续使用某种魔法的话，该种魔法的熟练度会有所提升，可以使魔法有更佳的效果。

队形

战斗会在一个5格×7格的版图上进行，KOUDELKA等人会依照在MENU画面中所设定的队形在版图上排列，玩者要根据各人的特性及装备的武器来决定各人的位置，适当的布置可减少战斗的危险及所需的时间。






回合

战斗以回合制的形式进行，玩者会与怪物们轮流行动，玩者可选择的行动包括移动，待机、状况、攻击、魔法、使用道具和更换装备七种。

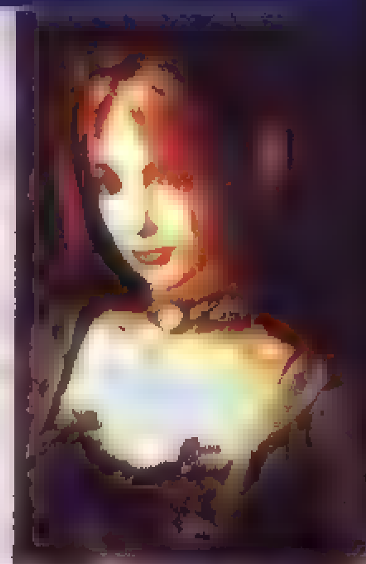


魔法效果相当华丽。

一般来说使用武器作出一般的攻击，根据角色所装备的武器，角色的动作也会不同，当然攻击范围及攻击力也会有不同。

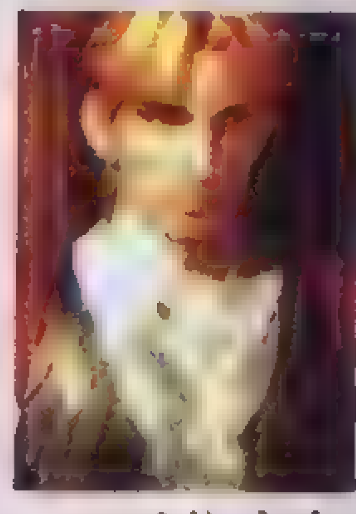


角色介绍



KONDELKA LASANT

现年19岁的KONDELKA，是一位从小已拥有通灵能力的少女，虽然她年纪很小，但其思想和知识已经超越很多比她年长的人。KONDELKA的特技是TOWN、SING、HEALING及降灵。



EDWARD PLUNKETT

伦敦名门之后的EDWARD今年20岁，在进入大学前，他为了寻找自我而开始流浪，为人浪漫的EDWARD最喜欢作诗。他的特点是肉体劳动及诵诗歌。



JAMES O'FAHERTY

三位主角中最年长的一位，已经53岁的JAMES，刚在爱情路上受到挫折。由于他的人生经历比KONDELKA及EDWARD多，因此他是三人之中知识最丰富的一个，他为人非常勤勉。

勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ

ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

GBC	ENIX	盒带
	游戏类型 RPG	发售日期 9月23日

要提起红白机时代最受欢迎的RPG游戏，当然不得不提ENIX的《勇者斗恶龙》与及SQUARE的《FF》系列啦。一直以来不少玩家都期待这些经典的游戏会在其他游戏机中复活。直到今时今日我们终于等到了。

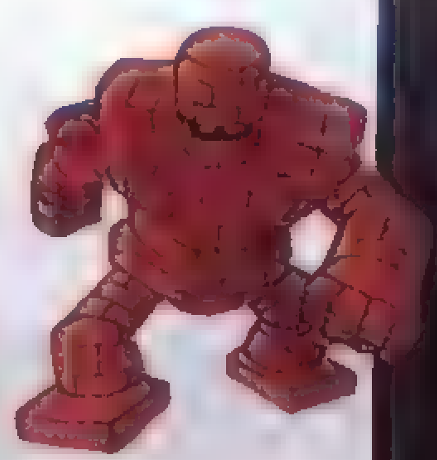
继去年的《DRAGON QUEST MONSTER》创下百万销量的佳绩之后，今年ENIX再次推出GBC版的《勇者斗恶龙Ⅰ&Ⅱ》。而今次游戏其中一个卖点就是，一些曾经在《DQ MONSTER》里面出现过的怪物也会在本次的游戏中出现，现在就先为大家略为介绍一下两集游戏的特色与及部分经典的怪物角色吧。





史莱姆

《DQ》系列的招牌怪物，在游戏的初段会经常遇到的怪物。

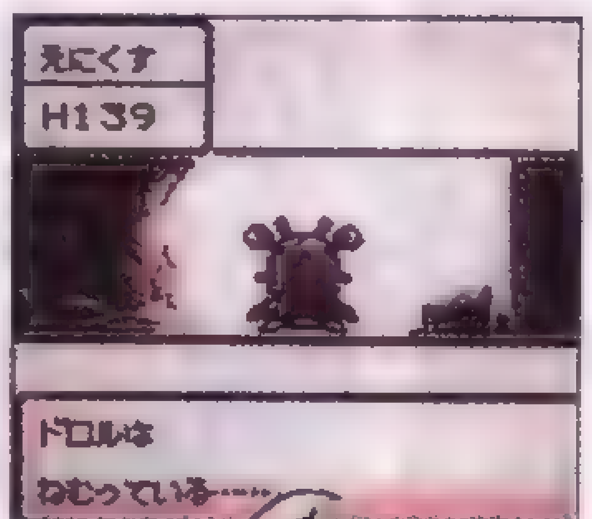


哥利姆

守卫美露基多镇的石头人，只有利用特别的道具令他睡着才可以进城。

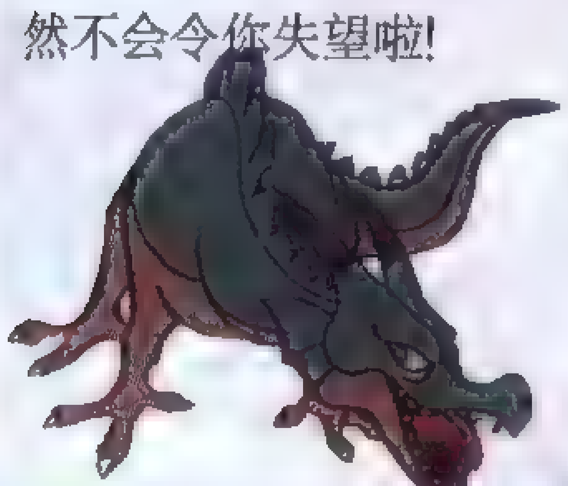
《DRAGON QUEST Ⅰ》

《DQ》系列的首个作品，战斗系统比较简单，大多数的战斗都是以单对单的形式来进行。而随着主角身处的地方不同，战斗画面的背景也有所分别。在当时来说是很创新的设计。



恶龙

既然游戏是以恶龙为名，实力方面当然不会令你失望啦!





魔法师

善用各种魔法攻击，但对于直接攻击的防御力可说是0



恶魔战士

在游戏的后半段出现的角色，要小心他的连续攻击啊。

《DRAGON QUEST Ⅱ》

故事是承接着第一集故事而发展，在今次的游戏里面主角将会联合另外2位角色组成冒险队伍来进行战斗。游戏中会要求较高的战术组织。



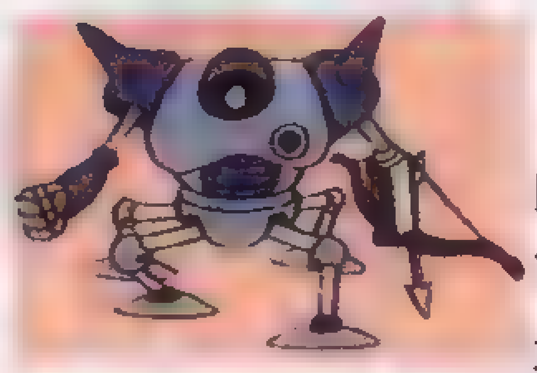


地狱使者

攻击力不算怎样，但擅于使用回复系的魔法。令他变得难对付多了。

亚古迪蒙

体力很高的魔兽，能够使用强力的魔法攻击。



金属箭手

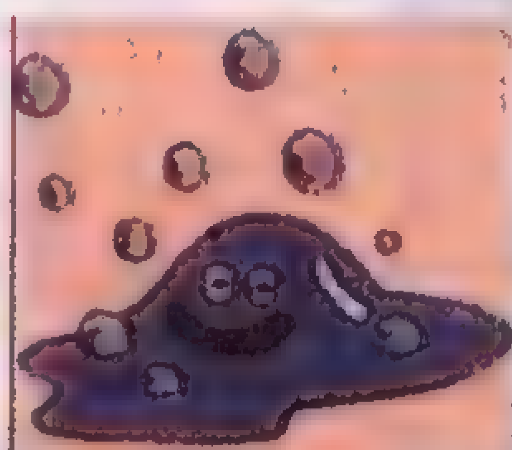
除了有很高的防御力之外，更能够在一回合内连续攻击2次，是个很棘手的角色。





独眼巨人

单是看他的样子就知道他有多厉害，要集中力量先将他消灭才好



金属史莱姆

拥有最强的防御力的怪物，击倒他之后会有大量的经验值。

サンライズ英雄譚 えいゆうたん

集合了多部机械人动画角色的模拟战略《RPGSUNRISE英雄谭》！这次会介绍一些新公开的游戏画面、新机体以及战斗系统的入门部份，看来游戏已有相当的完成度，相信很可能如期在12月推出，各位DC的机主要留意了！

DC	SUNRISE INTERACTIVE	GD-ROM
	游戏类型 RPG	发售日期 预定12月发售

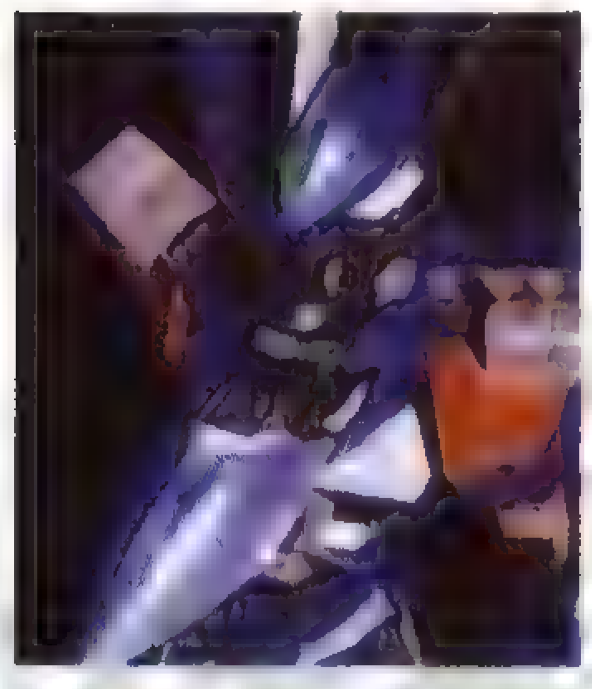
新画面大公开

游戏的新画面包括移动画面和角色对话画面，移动画面是游戏的主要部份，平常玩者会控制战舰在上空航行，寻找新的冒险场所，从画面中可见，除了“机动战士高达”中主角阿宝等人所乘坐的太空母舰之外，也有自护军的崭新型号，而且相信随着故事发展，可供玩者使用的战舰也会增加。

至于对话画面方面，目前为止只看到原创角色及高达中的人物对话画面，看来应该是进入市镇后各人在镇中活动的画面。

新系统产生新机体

游戏中其他作品的角色除了驾驶其独有的机体之外，也会驾驶原创的机体，当故事发展至一定程度时，各人的机体也会得以进化，融合了FT的技术，诞生出新的原创机体，这些FT机体保留了原有机体的特色，再加入新的线条，令人有另一种完全不同的感觉。



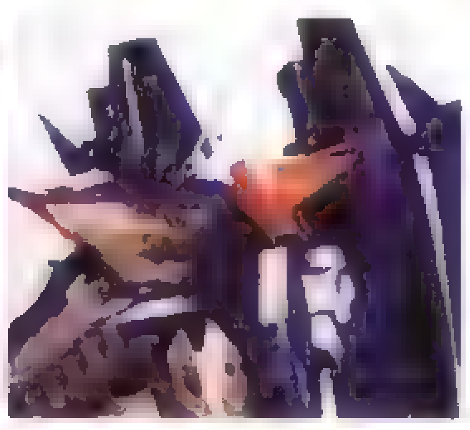
FT-ZX-07 IMPLUSE 7

因战争而开发的人形用武器，FT-ZX系列共有九部，其中三部已失踪，现在主要的技术以这部FT-ZX-07为基准，衍生出其他机体。

XFT-2

FT系列的正统发展型，全高约十公尺，特征是背部巨大的双翼，可变形成为极高速的飞行形态，是主角元治的专用机。





XFT-B-02

祖迪专用FT，以FT技术融合机甲兵的技术进化而成，装备了CS装甲与及远近两用的特殊剑“二刀蛇腹剑”，全高12.5公尺。





XFT-W-03

全高16.7公尺，装甲性能大幅度强化，以使用重型武器为前提所设计的机型，最大的特征是装备了可在变形成为飞行形态后使用的极秘武器，驾驶者为希罗。



XFT-F-02

座间翔专用机体，只可以灵力推动，虽然没有高速飞行能力，但是空间机动性能极高，拥有压倒性的空间格斗战





能力，全高7公尺。

XFT-A-02

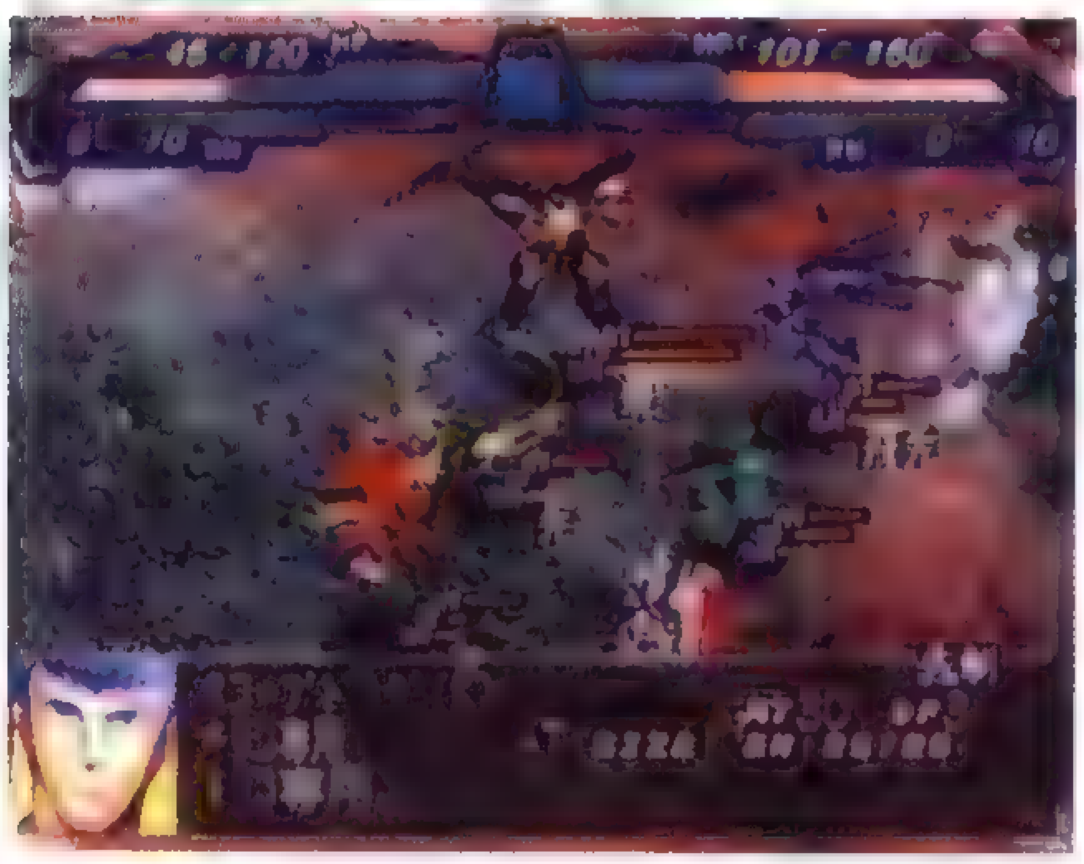
甘科专用机体，拥有其他FT所没有的隐藏能力，全高只有5公尺，是最小型化的机体。





XFT-S-03

全高18公尺，是众多机体中体积最大的，以强化装甲及使用巨大武器为大前提，泛用性高，战斗能力极为稳定，是阿宝的专用机体。

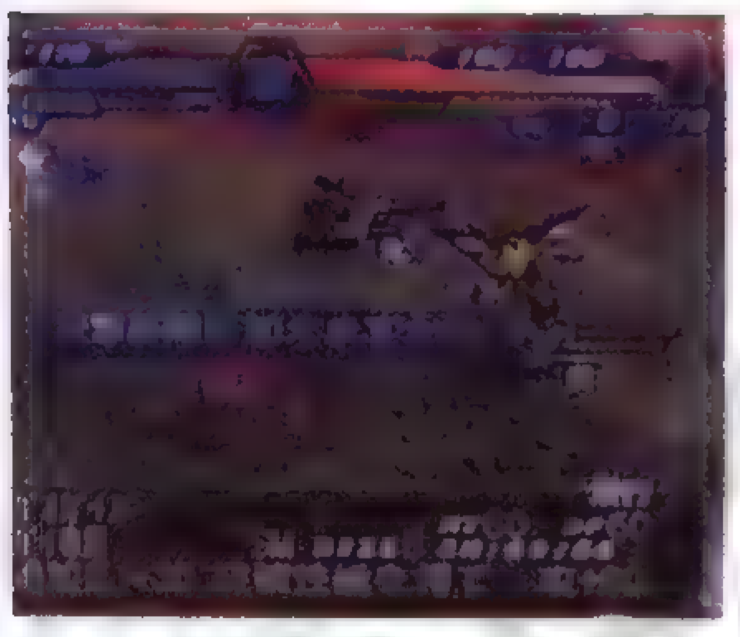


战斗系统初次公开

其实厂方仍未公开有关战斗系统的详情，不过从已公开了的战斗画面中，也可以大概地了解战斗的流程以及基本的系统。



部队编成



游戏中每艘战舰都设有一项负重值，代表战舰可容纳机体的数目，玩者要因应战舰的负重值来决定出击的机体，之后再把复数的机体编成队伍，战斗时会以队伍为单位。

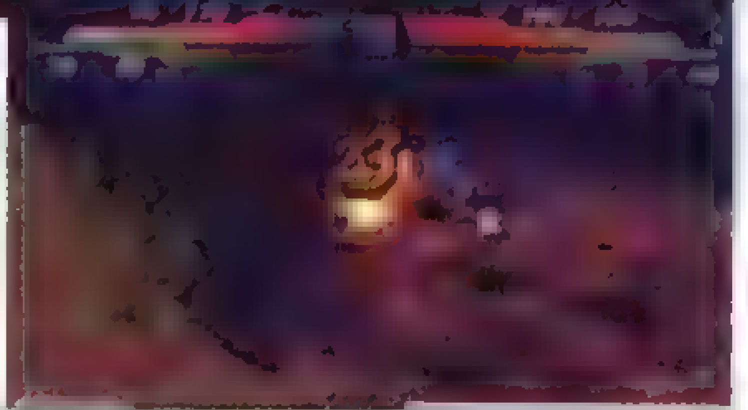


进入战斗

在战斗中，玩者可以随意调配队伍的阵容，玩者要视乎战况、地形来改变队伍的编制，以

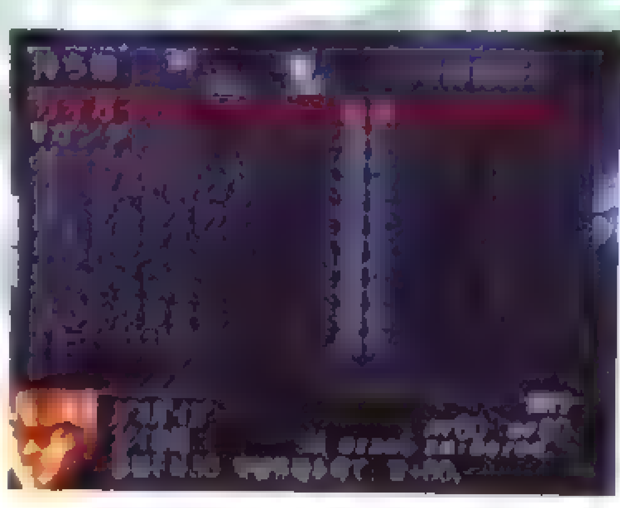


期取得更好的战果。



各项数值

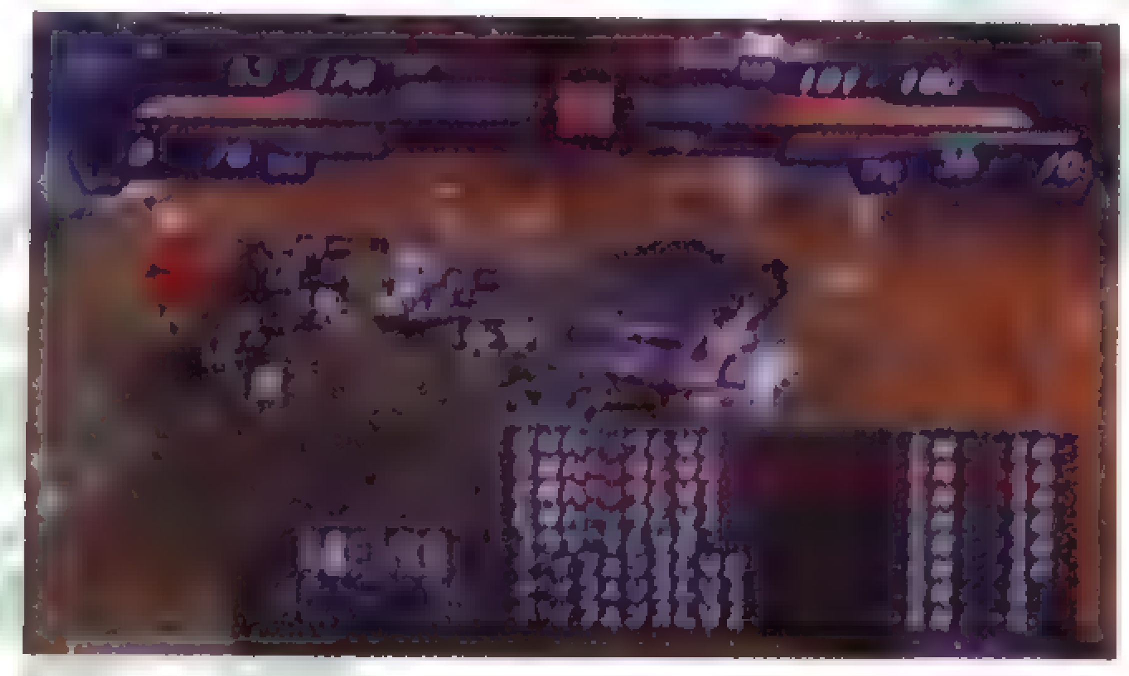
画面中的机体会以不同的颜色计来显示数值，包括攻击力、防御力、HP、EP等数值，至于画面上方则可看



到母舰的数值，在战斗时，母舰可在后方作出支援攻击。(A21、24)

回复系统

游戏中有各种不同的道具，大部份是回复用的，回复道具主要是消耗品，但要注意使用时是会消耗EN的。



特殊攻击

相等于其他RPG中的魔法概念，特殊攻击的威力极大，而且可作复数攻击。



サンライズ えいゆうたん 英雄譚

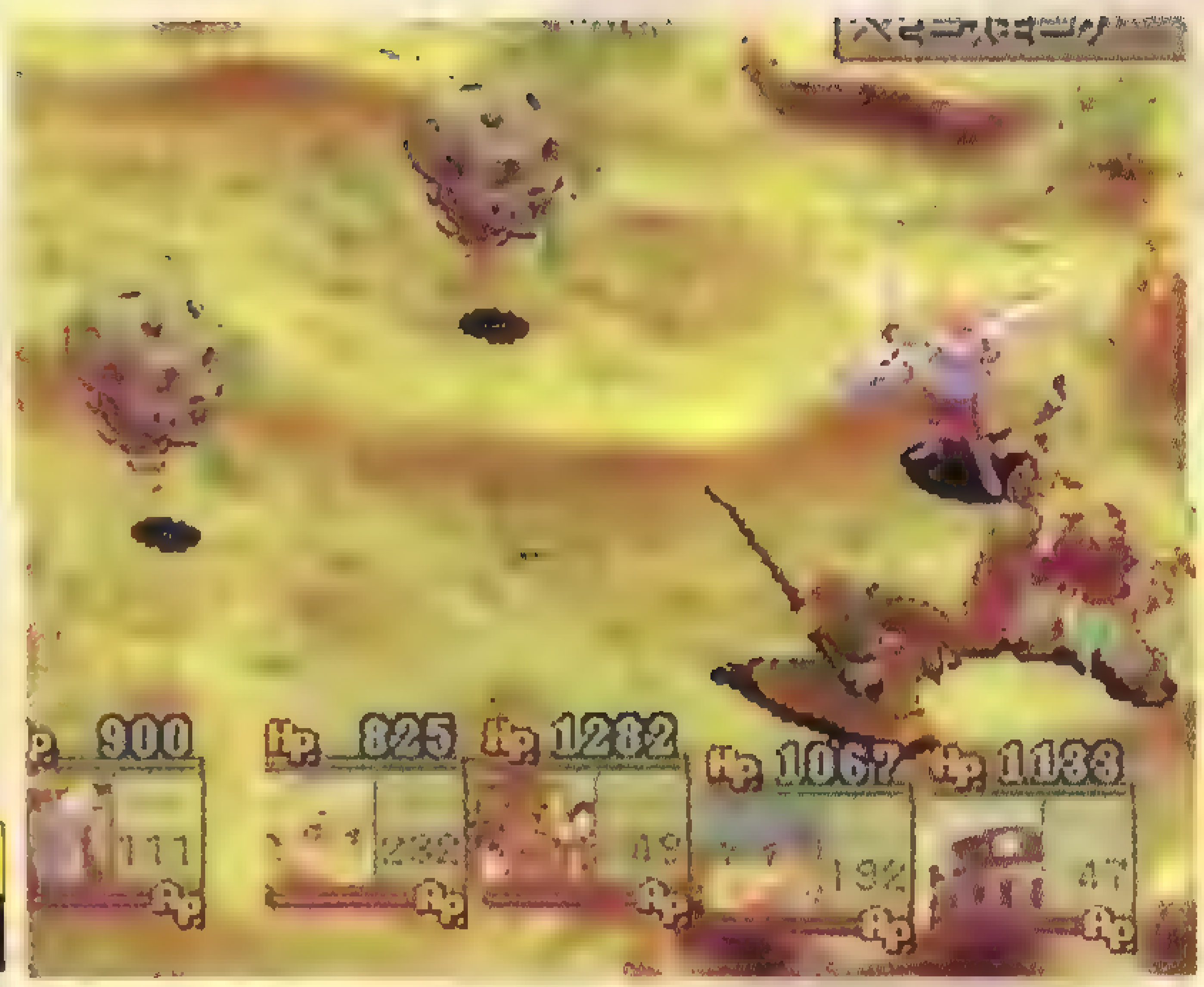


サンライズ えいゆうたん 英雄譚

SUNRISE

ブレス・オブ・ファイアIV BREATH OF FIRE

うつろわざるもの



新作无论开场动画还是游戏背景设计都充满了民族特色，此次再继续为大家介绍其中的最新情报。

PS	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型 RPG	发售日期 发售日未定

Capcom的重头作品“Breath of Fire”系列相信不少RPG迷都仍记忆犹新，因为除了人物个性丰富、故事浓厚，主角能与同伴组合变化成不同属性种类的战斗龙，和在前作里的拜师学艺、以钓鱼方法来换取罕有道具等要素着实令游戏加强了很多趣味性。新作“Ⅳ”亦快将与大家见面了，此作仍保留该系列一贯的极具民族色彩的独特世界观，此外人物角色以至战斗系统亦加强了阵容，画面演出当然更是不遑多让啦。这次会介绍男主角龙与女主角莉娜公主的新面貌，以及在路上提供协助的3位新同伴，还会介绍最新的战斗车，这些都是Fans们不容错过的。

主角們的秘密

在《BREATH OF FIRE》系列中主角龙与莉娜当然会登场啦，不过在此作他们的样貌与性格都会与前作不同，据讲他们会长大成像十五六岁的青少年，不再经常带着孩子气，相信能带给玩者另一番的新体验。而在此作加入龙队伍的3位新同伴在故事中也占据着重要位置，凭着各人的特殊力量协助主角渡过重重险阻。



龙

性格爽朗率直，对朋友全力信任的主角龙，在此作看来长大了而且更加醒目；动作敏捷，手持细长配剑使出的顺势斩更是游戏初期的厉害绝招。



莉娜

虽然有着长金发、蓝眼睛等来自王族公主的特征，但头脑冷静，从没架子，和主角并肩作战时可见她对龙的信任与爱。

古利尔

若论具有民族色彩及衣着独特，脸上画着油彩的古利尔可谓是游戏中的姣姣者，在族中更是一位被称为族长的战士，必杀技“八方推压”绝不能小看。





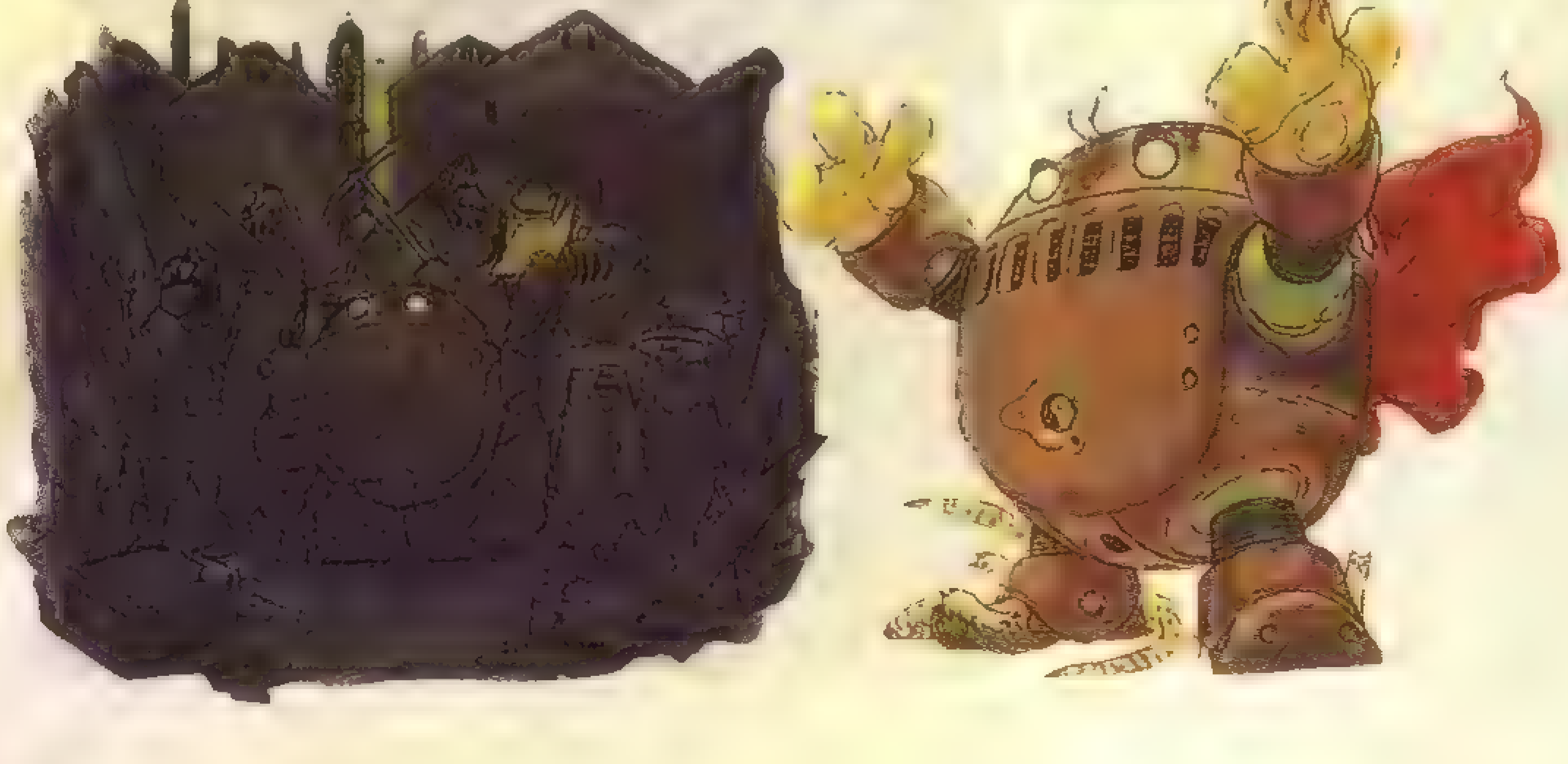
西亚斯

虽然在队中是最少说话的一位成员，但脑海中却经常想着各式各样的战略，加上是佣兵出身，所以身怀不少作战知识，可谓是队中的军师。



MASTER

是外星生物？是机械人？现在尚是个谜，但它不单有可爱的外表，还能与小动物沟通。而且身上据讲有个百宝袋，特技是复活之舞。

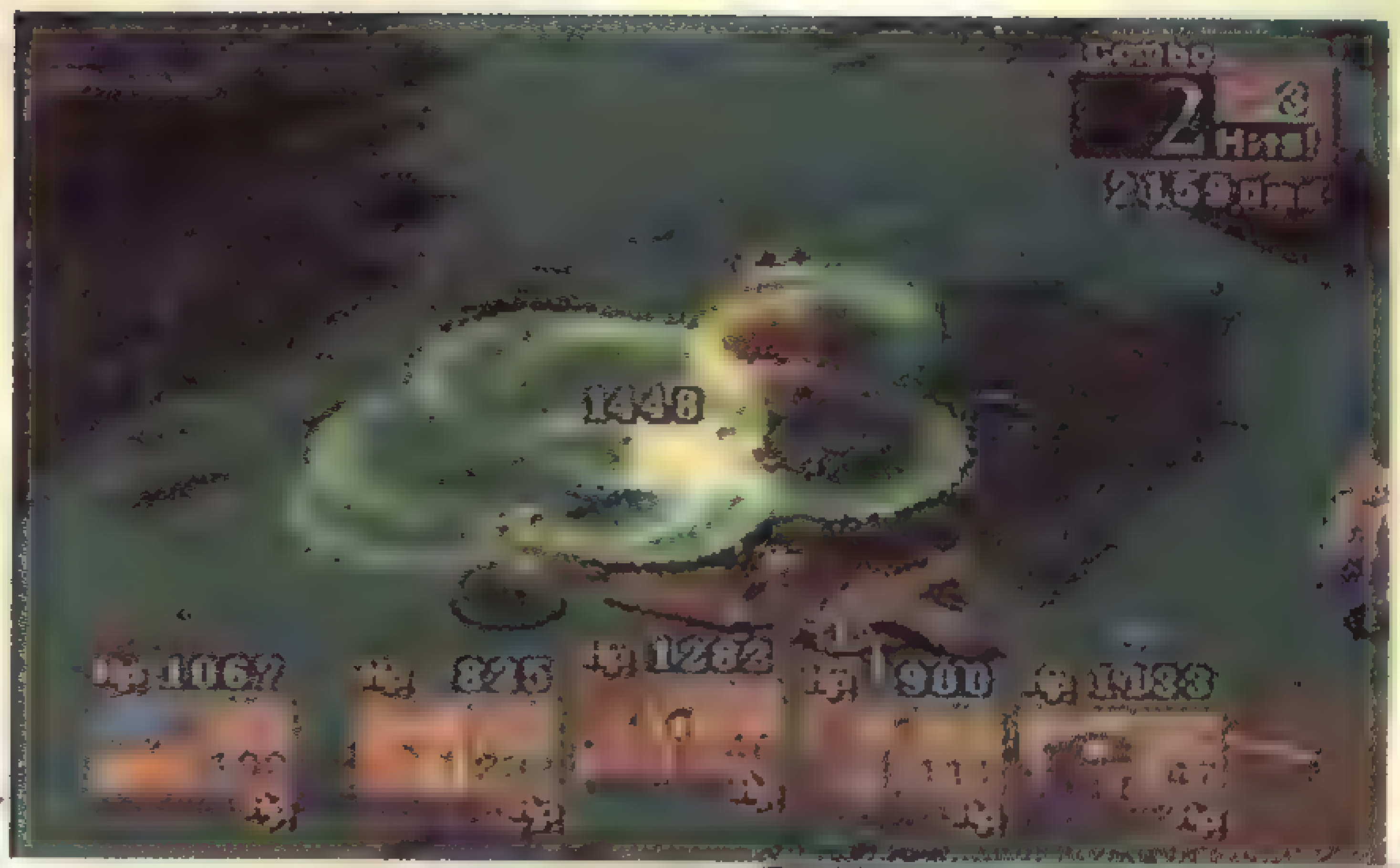


新角色戰鬥場面大公開



在此作的战斗亦会一改以往的作风，每个角色都能够在作战中占着较大的比重，例如古利尔的特征是那一身锻炼得来的强劲肌肉，和挥动着的粗大棍棒，破坏力相当惊人。身体被坚硬铠甲包着的Master不单防御力相当高，身上还隐藏了各式古怪武器。而一副孤高剑士模样的西亚斯，攻击时由于速度高故命中率也相当高。









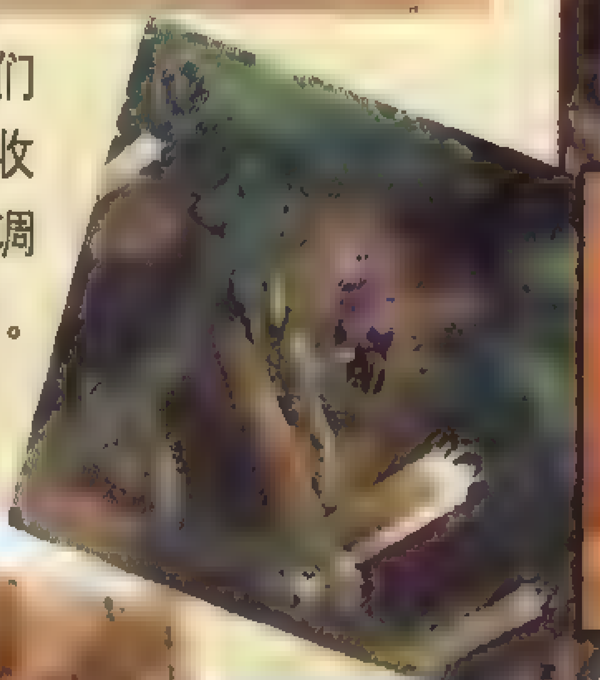
被泥之大洋分隔的两片大陆

此作的舞台世界是被泥之海所分隔的两片广大陆地，由于大海都变成一片泥泞，令船只与人类都不能往返。因各种族的文明发达而发动大陆间战争的两片大陆，也于被现在的地理环境影响，决定暂时休战，而故事就发生在大陆休战的1年后，在被誉为前线市镇的地方里，龙正在四处打探消息，希望能与莉娜公主联络……









提高妖精们的文化，对日后收集情报、发掘和调和道具很有帮助。

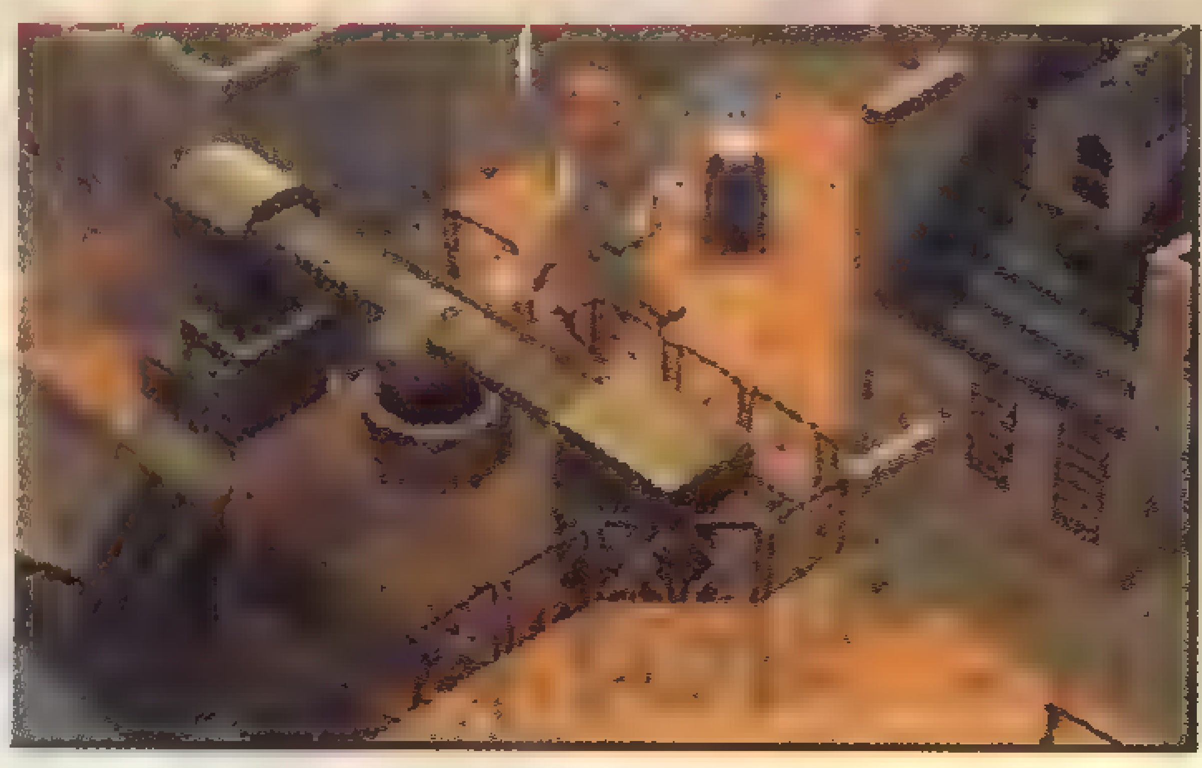






在冒险途中除了同伴和NPC的协助外还有许多需要解开的谜题。

战斗系统全面进化



除基本指令选择式战斗外，在此作战斗场面里还追加了多种新要素，尽管新系统尚待判明，但现已知道角色在使出连续攻击会有Combo gate表示，而在攻击后还有Hit数与Total Hit数值显示，令玩者能明白我方与对方的战斗实力。另外在演出方面犹为注目，每位角色都具备3000张以上不同动作战斗动画，为加强震撼力，某些特技攻击更会有大特写。



各地景色别具风格



除先前所述游戏有着独特民族色彩外，在大陆不同种族及国界也各具不可思议的特色，例如有巨大生物落下的基利达国、到处生长着茂密巨树的万哥布森林，和在比云层更高的地方建立的风之城等都有待大家去发掘。

在不同种族的世界里有着不同风格的背景设定。



到处探索有意外收获



在前作里作为故事中小事件的钓鱼、换取昂贵道具、寻找师匠做其弟子，学习新必杀技的师匠制度，和协助妖精们建设家园提高文化的共同体等，在此作仍会存在，虽然与故事进展没有直接关系，但却能发挥很大的间接性效益。

实况 J.LEAGUE1999



PS | KONAMI | CD-ROM
游戏类型 SPT 发售日 10月21日

终于可在PS玩实况J.LEAGUE啦!

N64的著名游戏“实况J.LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER”终于决定在10月份移植到PS上。游戏中，玩家除了可以选择16队J1(最高级的日本联赛)外，还可以从10队著名的的J2(较次级的联赛)中选用球队。如果玩者选用J2球队时，晋身前两名的话，就能参加下届的J1联赛。同样的，J1排名最低的两名球队就会降到J2。但两球队段积分最高的球队可以再战一场，争夺全年总冠军。玩者可得经常努力，不要成为游戏中的“升降机”

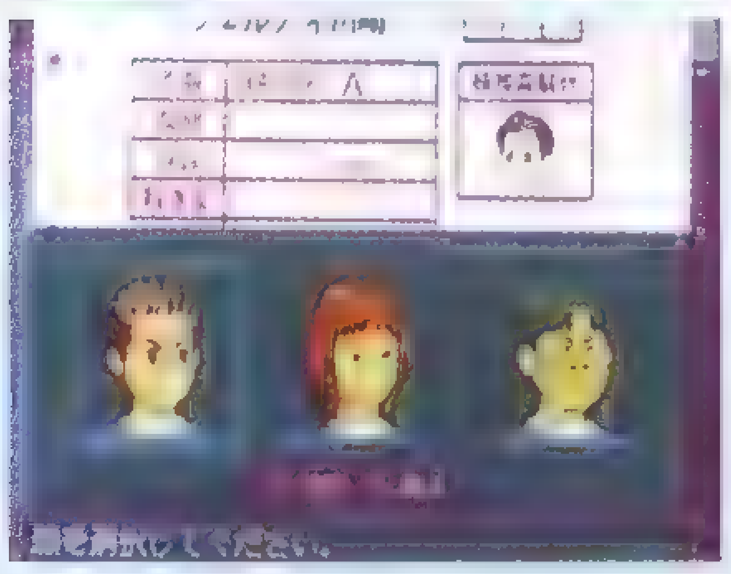


多姿多彩的游戏模式

プレツーズソマッチ：玩者可在这模式中任意选择J1或者J2(次级联赛)的球队来自由作赛。

Jリーグ:这就是联赛模式，分为上下两段(球季)。两个球段的冠军会再战一场，以决定全年总冠军。





トーナメソト:要令所有球队取得胜利。

サクセス：这是一个SLG球员育成模式(另一个J．LEAGUE创造球会？)，玩者要用3年间的时间将自己变成最强的球员。

PK：互射12码比赛

ツナリオ：本年度J.LEAGUE的经典赛况场面，会在这模式内重现。玩者要在特定的条件下完成目标。例如玩者要在3分钟内在落后的情况下，反败为胜。

トレ一ニソグ：这可是很常见的练习模式。

オプツョソ：调校游戏的各种设定。

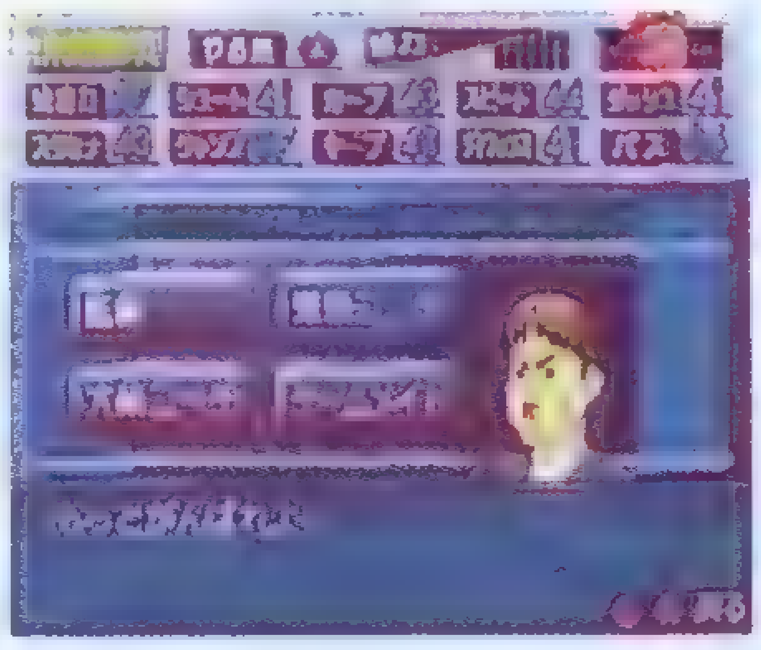
游戏系统更多元化

首先，球员心理及体能状态方面，均会有清晰的表达，令玩者一目了然。而心理状态的高低将大大影响球员的能力值。另外，今集游戏中将会追加日本及其他海外代表队。而最令人注目的可算是新培的SLG育成模式，玩者可用3年的时间令自己名留千古。当中，玩者更可根据球员的产同能力，而选用合适的训练，将自己的球队变成独一无二的皇牌球员。在画面方面，玩者将可在今集看到更细致的玩员动作及表情。例如球员们甚至会挥空拳，以示内心情绪的变化。而今集就邀得清水大辅氏及都并史氏作游戏旁述及解说。

训练成为皇牌球员的育成模式



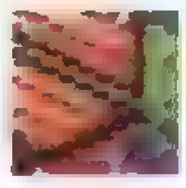
在今集中，玩者将可加入一个自设的球员在游戏当中。而游戏中玩者所面对的事件也相当真实，例如因为心理问题及伤患的影响，而未能在比赛中展出应有的实力。今期笔者将为大家介绍这个育成中



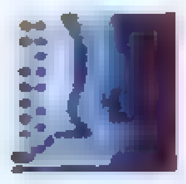


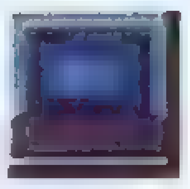
的各种指令及球员能力。

育成指令

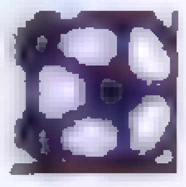

旅游：可帮助球员回复在心理或生理方面的状态。

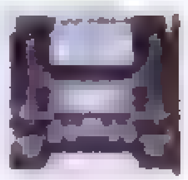

体力回复：就是日常的休息睡觉啦。


会话：从监督的评价中，玩者可知道球员需要在哪种能力方面作出改善。

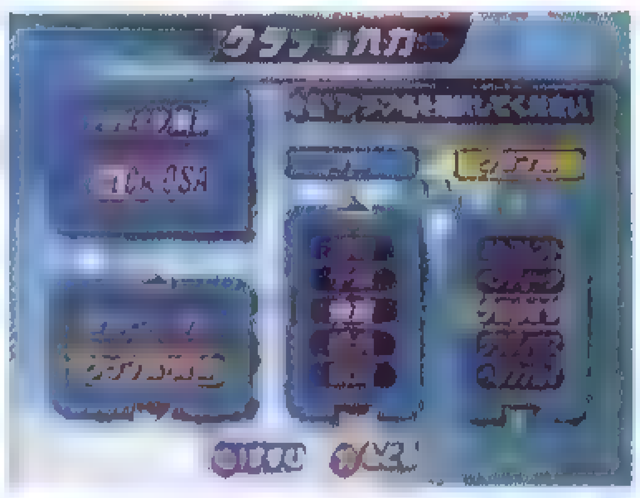

评价：与监督、朋友或其他成员谈话时，可能有特别事件发生。

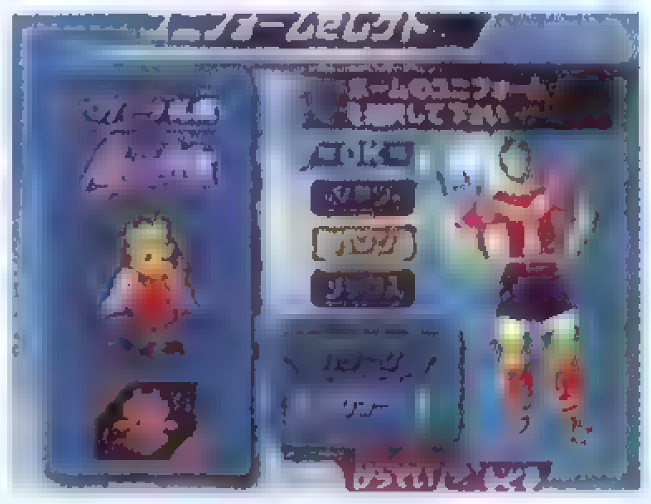

能力值：可观察球员现时的能力。


训练：不同的训练可提球员各方面的能力，红色的数字就代表能力有所提升；相反地，蓝色则代表能力下降。


记录：用来记录游戏。

球员的各种能力





决定力：这会直接影响到射门的命中率。

スタミナ：即是持久力，影响到比赛及练习时球员的体力下降速度。

ツュ一ト：射门能力越高，越能做到强而有力或高难度的射门。

ヅャソプ：跳跃能力高，无论对头球或防御高空球都有利。

カ一ブ：传高空球的能力。

キ一プ：控球力的高低会直接影响带球突破的能力。

スピ一ド：速度可能是游戏初期对球员影响最大的一环。

ディフエソス：防守能力越高，越能阻止对手对球队构成威胁。

ダツシユ：冲刺突破众后卫的前锋的必要能力。

パス：传球的准确性及力度。

PS2 FROM SOFTWARE CD-ROM
游戏类型 ACT 发售日 未定

钢铁之战士进驻次世代PS!

ARMORED CORE 2

在PS上相当受欢迎的机械人ACT游戏《ARMORED CORE》(以下简称AC1),正在开发正式续篇,它将在次世代PS"以下简称PS2"上推出,游戏规预定于明年夏季发售,本期就让我们一起看看在次世代PS强劲的机能之下,这个游戏会变得如何强劲!



AC2三大注目要素!

(1)[illegible]大幅增加!!



在前作的AC中,画面最多只能同时显示8枚导弹攻击,但在今次公开的游戏画面所见,将可增至12枚,这个改变会令攻击时更易命中对手吗?

(2)[illegible]的视觉效果



在激战中卷起的砂石、烟雾,或是CANON炮发射时,均会有相当细致的表现,以增加玩者的临场感与及视觉效果。

(3)全新画面要素



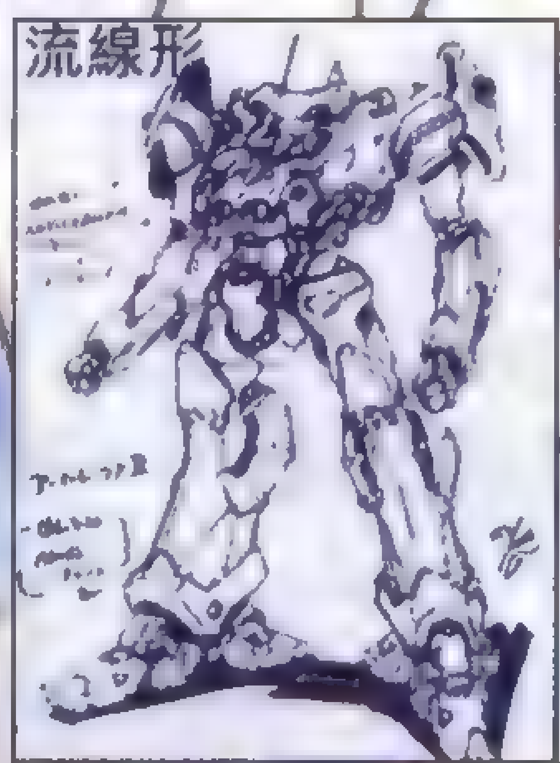
在本次公开的画面中,并没有出现雷达或体力计,不过在实际进行的游戏画面中,将会加入这些必要的东西,此外今后还会有新要素陆续公开!

机械设定图公开!

这部分将会向大家公开游戏的机械设定插图,本次担任机械设定的,和前作一样是由河森正治先生负责,据表示,这次的机械设定图中,除了CORE本身的正面设计精密之外,背部的设计也费尽心思,而且仿佛还隐藏着一些全新要素……。



粗野型



流線形



背面

目标是完全版《AC》!

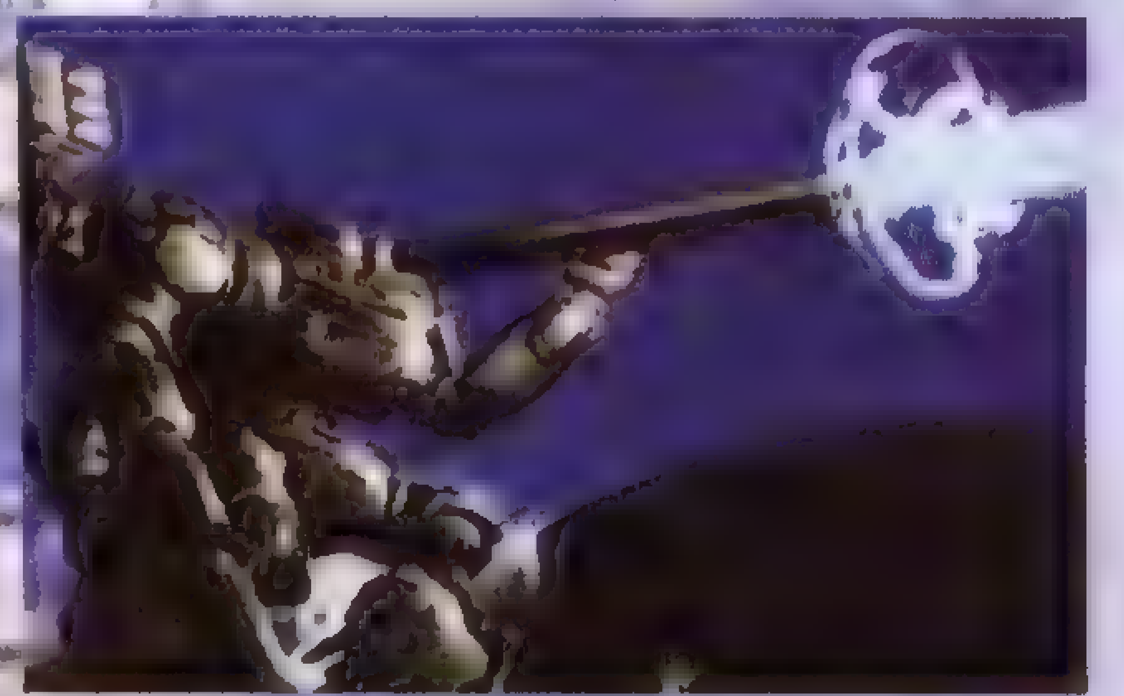
在公开此作的同时,AC系列的产生之父锅岛俊文先生,就有关此作的内容接受了访问,并在该访问中透露了不少有关此作的情报。据他表示,现在暂不会公开是否加入通讯对战,由于这关系到硬件规格问题,至于是否有多人对战模式,他们在考虑加入4人对战及2人合作模式。就可否使用以往的SAVE DATA的问题,他说若继承前作DATA的话,在难易度调整方面将会甚为困难,而且为了有一种完全不同的感觉,所以放弃了这个构思。在谈到此作的目标,他说是由于开发时间只有一年左右,所以最低要求是希望把第一作的要素全部加入今作中,而最终目标,是开发出一个"最完美及真正的AC"。



画面效果直逼CG动画!

本次公开的游戏画面,全部都是真正的PS2游戏画面,这些由多边形构成的游戏画面,在图像解析度方面,其素质与以往PS上的CG动画没有两样,所以在PS2强劲的机能之下,大家终于有机会在这些超高质素的画面中进行游戏了。





AC系列历史回顾

由97年至99年,AC系列推出了三个作品,每个作品也不断在改良之中。



ARMORED CODE

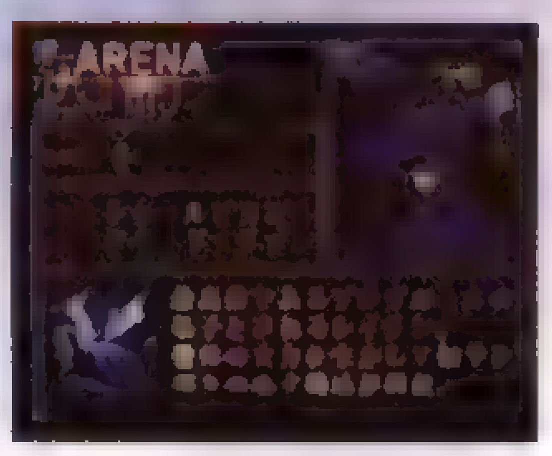
97年7月10日

操控著称为AC的机械人完成任务,当年因其超高的自由度而大受欢迎。

ARMORED CODE PROJECT PHANTASMA

97年12月4日

追加了一个ARENAMODE,另外也追加了各式各样的CORE。



ARMORED CODE MASTER OF ARENA

99年2月4日

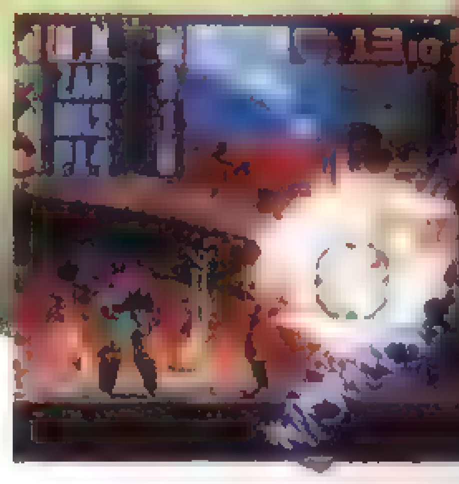
将ARENA模式POWER UP,游戏也首次对应POCKETSTATION。



ARC	SEGA	ROM
	游戏类型 STG	发售日 预定今秋

OUTRIGGER

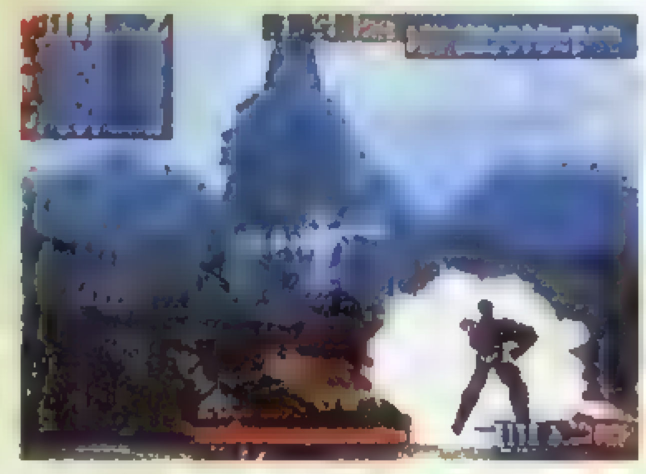


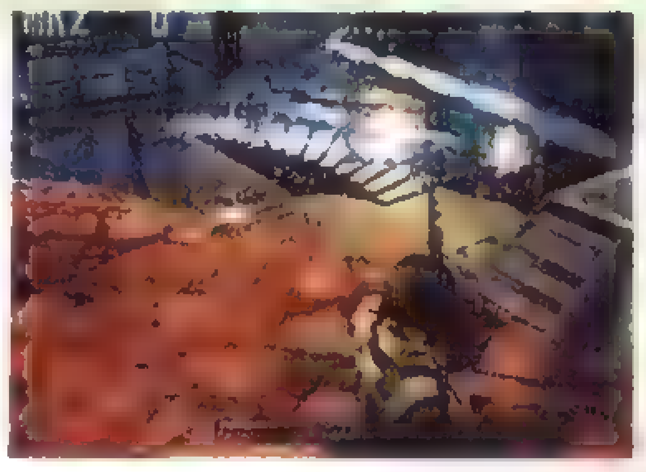


由"VF"系列的制作班底制作的最新街机动作射击游戏——《OUT TRIGGER》，相信会是这个秋季的大热作品！



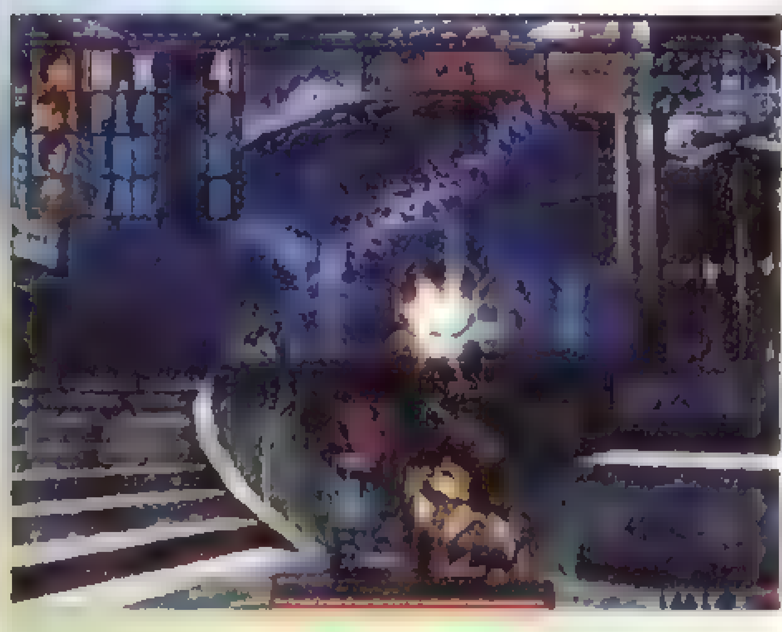
全新的游戏品种！





究竟这只游戏是一只什么类型的游戏呢？简单的说，这是一只在一个幻想的世界中求生的游戏。在游戏中，大家可以在3D的空间中自由活动，当遇到敌人的时候就将他们射击，每次成功击倒一个敌人就会得到一定的分数，到了最后就以分数来决定排名。虽然看起来十分简单，但是其实是十分深奥和困难的游戏。另外，因为大家可以在舞台中自由活动，所以大家可以走到高台和石柱等地方，或是跑到桥下看看有没有特别的东西，说不定还找到什么有用的道具呢！

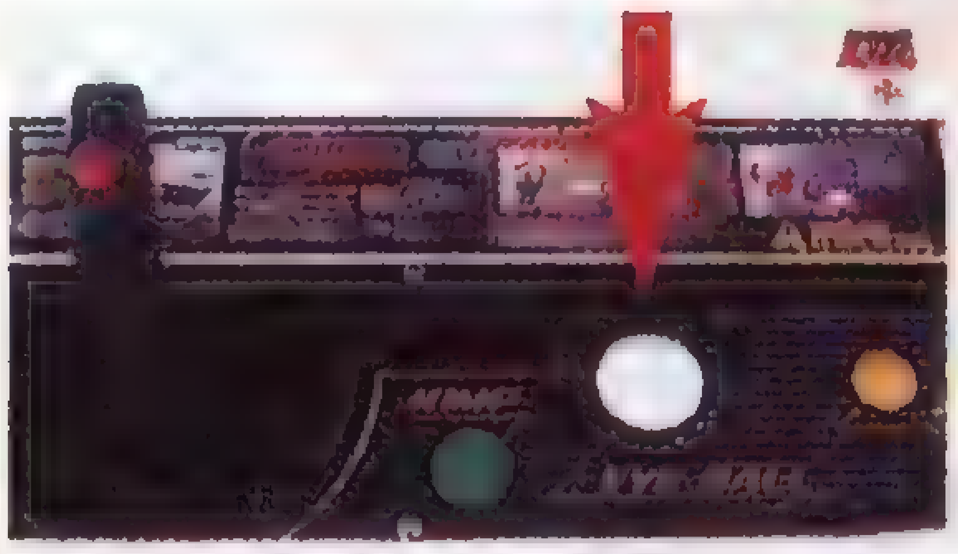




配合全新手键！

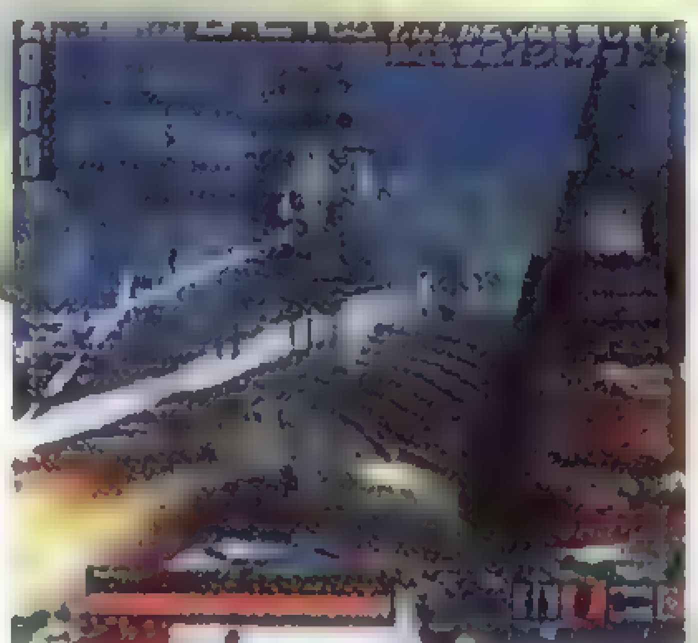
这次的操作模式和一般的有所不同，感觉是有一些像操作飞机的操作杆。不过，相信很快大家便会习惯过来的。另外，当中还有一个钮叫"EYE BALL"，这个是用作视点转变之用的。





故事背景公开！

大家的武器，是来自一家叫作"VISTARIA"的由多国组成的宇宙开发产业公司。而他们自己有一队专门对付恐怖主义者的特别队伍——"INTER FORCE"，而你就是其中的一名成员。你要接受特别的射击训练和由电脑操作的敌人的近距离攻击训练；当中总共有九个不同的任务出现。





每个人物共有三种不同的武器？！

除了大家看到的两个人物以外，另外还有两个人物会登场。而每个人都会有三种不同种类的武器：包括枪系、手榴弹系和火箭炮系。当然，各种武器都会用于不同的场合，大家要好好利用。

两大视点可供选择！

在游戏中，大家可以自由选择两个不同的视点，包括通常视点和真实视点。而这次的真实视点不会有像以前那些"真实视点"的毛病，就是只会集中前面的景物，而忽略了旁边的敌人。另外，通常视点当然更加容易控制，但是就没有真实视点那样强烈的临场感觉了。



THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン



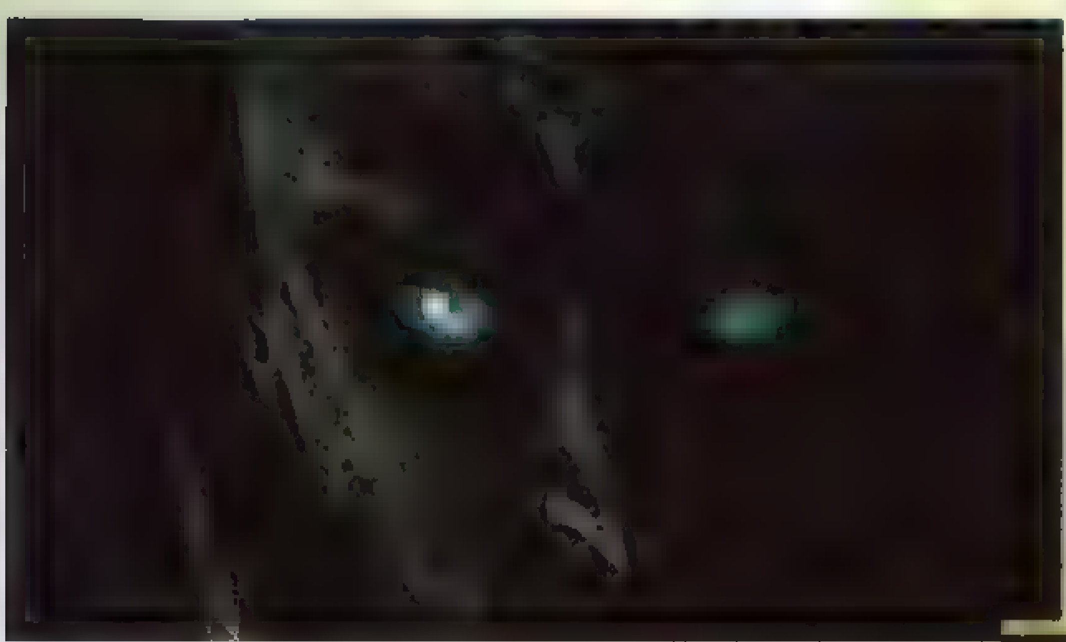
PS	SCEI	CD-ROM
	游戏类型 RPG	发售日 99年12月

充满魔法的FANTASY世界!

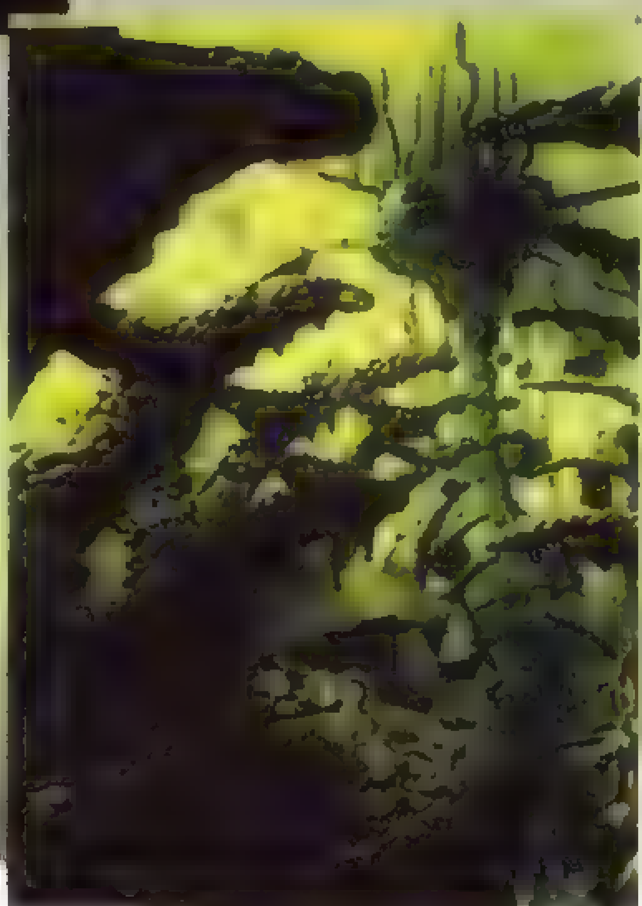
花费超过3年时间、用100位开发人员来制作的SCEI本年末RPG倾力之作"THE LEGEND OF DRAGOON"即将在PS上推出。现在让我们揭开她神秘面纱的一角来看看她的容颜吧!

这款游戏中除了采用透视图片技术的CG背景外,就连CG动画也超过30分钟以上,而且此作在今年8月,还入选了全世界最大的、在业内最具地位的CG展"SIGGRAPH"。其CG技术之成熟、质素之高可见一斑。

故事背景



那是很久很久以前的故事了。在一个壮大的时间空间中,悬浮着一个名为迪斯菲界(テスフェル界)的大陆,在这个广大的大陆上存在着108个"种族"



经过了悠长的岁月,108个种族都经历了繁荣与衰落,战争、纷争和霸权之争从没休止,他们互相以血去夺取权力。最后,霸者出现了,他们就是背上长有翼的"有翼人"。但是,"有翼人"在迪斯菲界统一天下的时间并不长久,因为原本是奴隶的"人类"抬头了,"有翼人"使用魔法,"人类"中则有可以控制龙的"龙骑士"。双方发生了激烈的战斗,人类得到了胜利。所有"有翼人"和控制龙的"龙骑士"消失了,只留下了人类。后世称这个决定性的战争为"龙战役"。



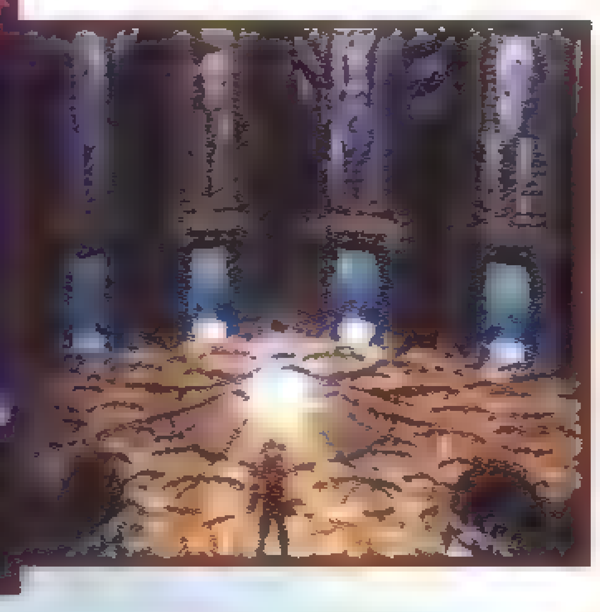
"龙战役"后的一万年……

一位青年为了给父母报仇,独自踏上了冒险旅程,他的名字叫DART。这时的他还没发现自己惊人的能力,也没能想到他将面临的是怎样残酷的命运……

龙战役后一万年,DART的故事开始了。

人与龙之像并排而立。





真实时间地图



本游戏中用作主角们移动的地图。制作时均用上了高科技的透视图片技术(RENDERING)制作,不论在背景还是剧情出现时,画面上的光暗树阴等都会随时间而改变,甚至是小河流等经常运动的物件也能具体地表现出来,务求使游戏中整个世界的时间观念统一。

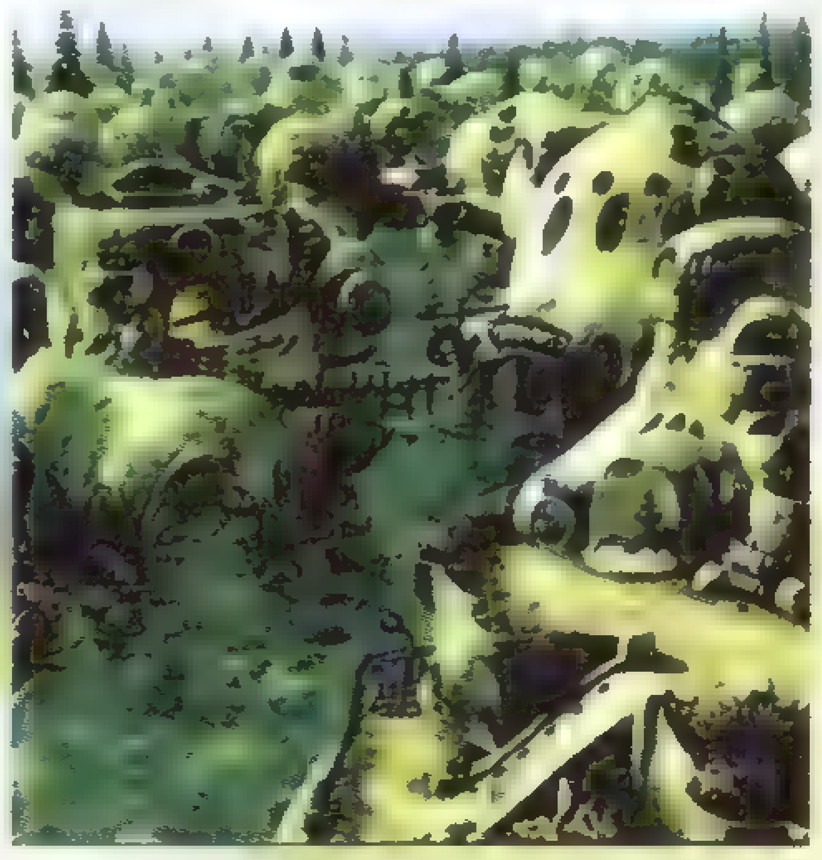
世界观

本作的世界有两大重要代表物。其一是"神木树",它的存在对整个世界极重要,其地位等同于大地之母,是生出108个"种族"的生命之树。本身拥有某种"意志",可比美神的地位。和它有类似精神的是"龙",它们也有种族之分,和"有翼人"一样拥有魔力。



另一个对世界有直接影响力的是"有翼人",虽然在一万年前败于人类手下,但他们并未完全消失,只是暂时退到黑暗面去,他们和DART之间似乎有某种能力上的关系,这种关系随着故事进展将会明朗化。

宗教



在任何一个世界中,都有着不同的宗教,这些宗教都有着自己的信念,所提倡的都会完全不同,在"THE LEGEND OF DRAGOON"的世界中,宗教的设定当然不可缺少,至于这些宗教将会为你带来什么故事,就需要你的见证了。

相遇

与无数的人相遇,与无数的人对话、合作、对敌,在RPG游戏里,与人的沟通十分重要,他们会为你提供不少有用的情报,也会与你一起共同进退,当然,有时候也会有与你为敌的人物出现。

探求

游戏中出现的每个迷宫和各式各样的战斗场地,都经过认真制作,气氛处理也花了不少心思,务求达到各位的最高要求。

前线狙击

活剧

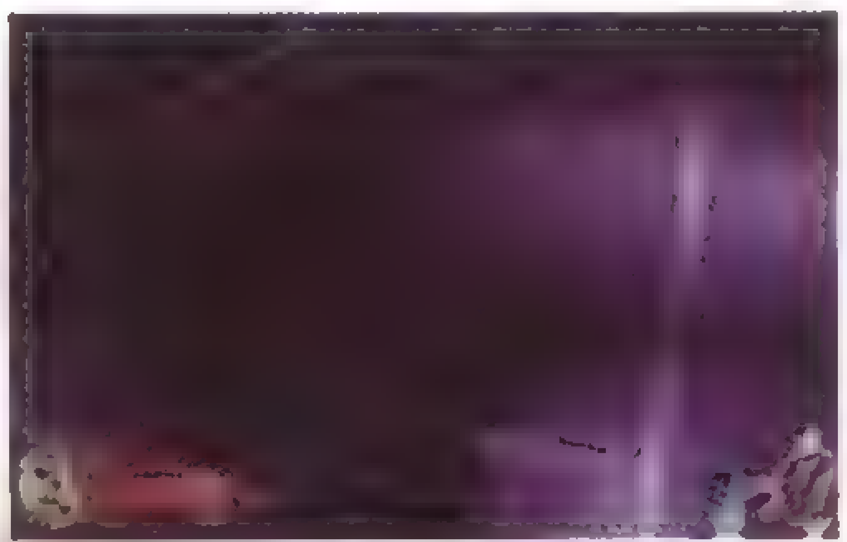
天诛

忍百选

[illegible]完成前可以自行制作每一关之的游戏任务!



全心听从自己主公的命令，只会生存在完全黑暗的地方，而且只会为任务而生存，这些就是一个忍者的生活方式，也是完全描述忍者生活方式的游戏《天诛》。现在从这个系列中的第二款作品《天诛忍凯旋》其中的一项任务“虎之卷”编作为蓝图，由玩者自行制作关卡的天诛系列游戏《[illegible]》正式登场。另外在日本游戏[illegible]也曾经举行过天诛虎之卷的[illegible]就是因为举行过这类比赛，所[illegible]该游戏的[illegible]商在选关方面也都有[illegible]个较明确的指标，里面的[illegible]关卡[illegible]定具有一定的挑战性[illegible]以现在的游戏来说，都还[illegible]一个游戏[illegible]这个2500日元[illegible]绝对是物超所[illegible]



PS | SME | CD-ROM
游戏类型 ACT　发售日 99年11月5日

出场忍者简介

东忍流派首领——精明能干的忍者力丸



力丸本身被前东忍流派的首领东紫云[illegible]养，所以力丸在年幼时已一直接受[illegible]训练，现[illegible]在[illegible]姓乡田的家中当忍者，替人家做事，并且被[illegible]任何任务他都确实地执行，是一个精明能干的[illegible]，但是他会[illegible]前所未有的力量。

[illegible]忍术而自居的忍者——彩女



她与力丸一样，曾接受过[illegible]的培训，从还未懂事时便已接受忍者的修行，[illegible]那种不[illegible]的性格确实使她在忍者方面有一定的[illegible]，她与乡田家中的菊姬关系最好，如同亲生姊妹

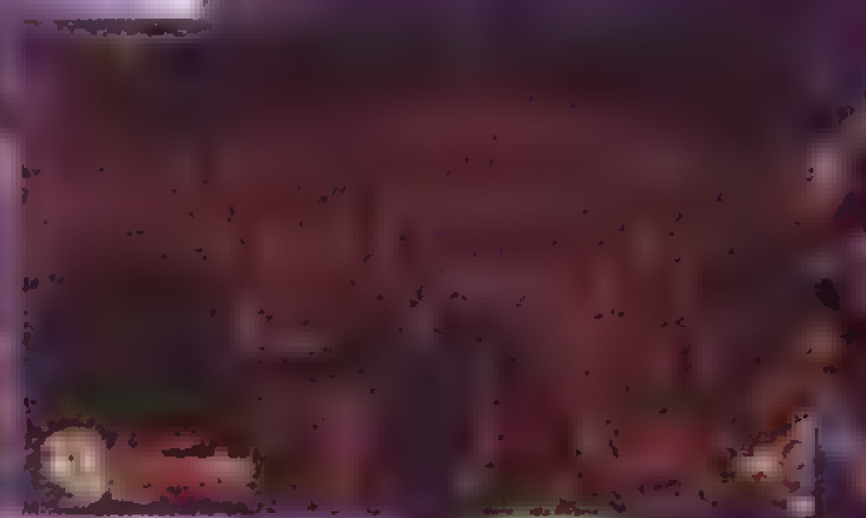
关卡制作的介绍



在这[illegible]场地中的道场、商人的住宅和黑暗之城，其实是完全收录自前作AD2030年时代的建筑物，而且场地中的山道也都经过特别的构思使玩者感到有挑战性，并且使玩者在这[illegible]游戏新颖之余又感到[illegible]

[illegible]任务就是要等待任务的目标出现然后[illegible]举击杀。





解谜元素

游戏除了战斗外，还会有不少解谜元素，例如一些打不开的门、移动的岩石及空中浮游的岛屿等，要成功过关，就需要动动你的脑筋。

战斗

当前面有敌人阻碍你的去路时，我们必须鼓起勇气将他们一一击倒。游戏除了考验你的智慧外，还会考验你的胆量。

设定资料



游戏除了主要人物设计上花过无数心血之外，其他种族的角色设计也一丝不苟，他们当中的一部分会成为你的同伴，一部分将会成为你的敌人。

DART(ダート) 为报两亲之仇而战



年龄：23　身高：178cm

栗色头发、红色的头巾和铠甲就是DART的特征，他也是本作的主角。在他年纪很小的时候，父母被“黑魔物”夺去了生命。他毅然踏上旅程，为的就是追寻、讨伐“黑魔物”。他讨厌不正当的事物，是个拥有强烈正义感的人。

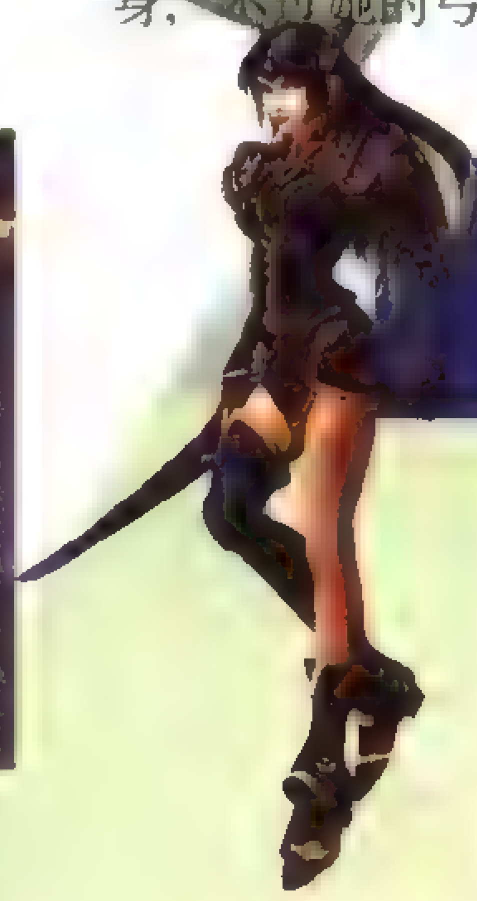
SHANA(シャーナ) 坚强又温柔的女主角



年龄：18　身高：160cm

她是DART故乡辛尼斯村村长的女儿，自幼便与DART青梅竹马。虽然她的外表仍是少女，但内心已成熟到能了解别人内心的程度。她意志力极强，经常弓不离身，不过她的弓主要是用于狩猎。

ROSE(ロゼ)在DART最危险时适时出现



年龄：26　身高：170cm

她只是在DART旅行期间偶然认识的女子，一头乌黑的头发，手持细长、尖利的特殊武器，和DART曾认识的人完全不同。她一直没提起自己的身世，是个谜一般的美女。虽然她经常在危急关头替DART解困，不过却不知道她是敌是友。

神秘之人　到底是敌是友？



年龄：？　身高：？cm

他经常穿着大衣，令人无法看清他的样子，只能隐约看到他那银色的头发。在DART旅行时虽然有SHANA和ROSE为伴，却仍时常遭到此人的阻击。

PS2	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型 FIG	发售日 未定



EX3 STREET FIGHTER 街霸

PS2最新特报!

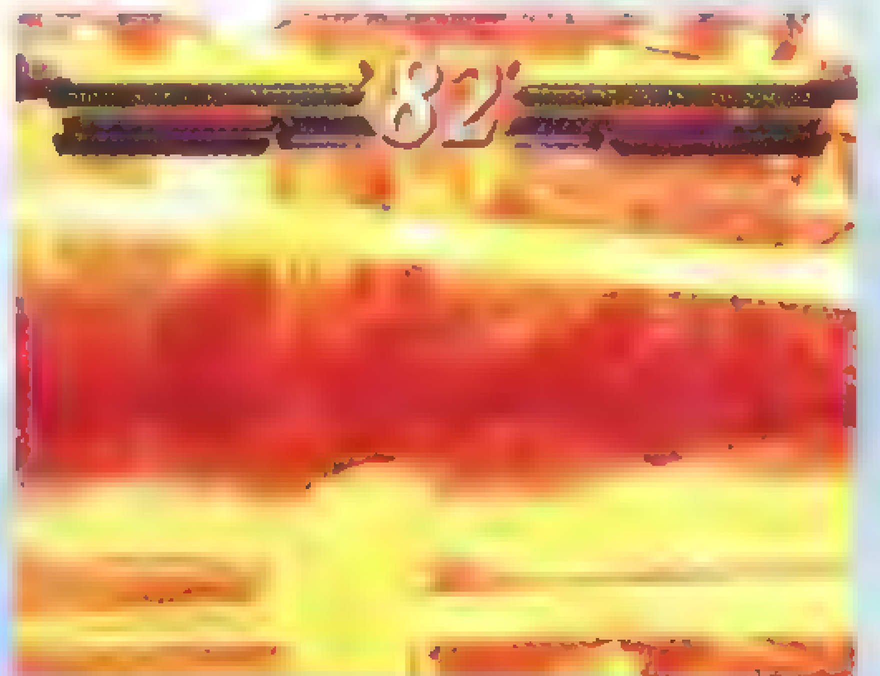
PS2又有新GAME公佈啦！這一款遊戲便是CAPCOM的3D格鬥遊戲《EX3 STREET FIGHTER(暫名)》！而這一集遊戲暫時還不知是否會推出街機版本，不過唯一可以肯定的就是以PS2的機能來說，這一集遊戲的素質一定可以比前作更高。而且遊戲中還有新加入的系統，可令遊戲更加刺激有趣！雖然現在所知的資料仍不太多，可是得到了《EX3》的最新圖片，就在第一時間為大家介紹一下吧！



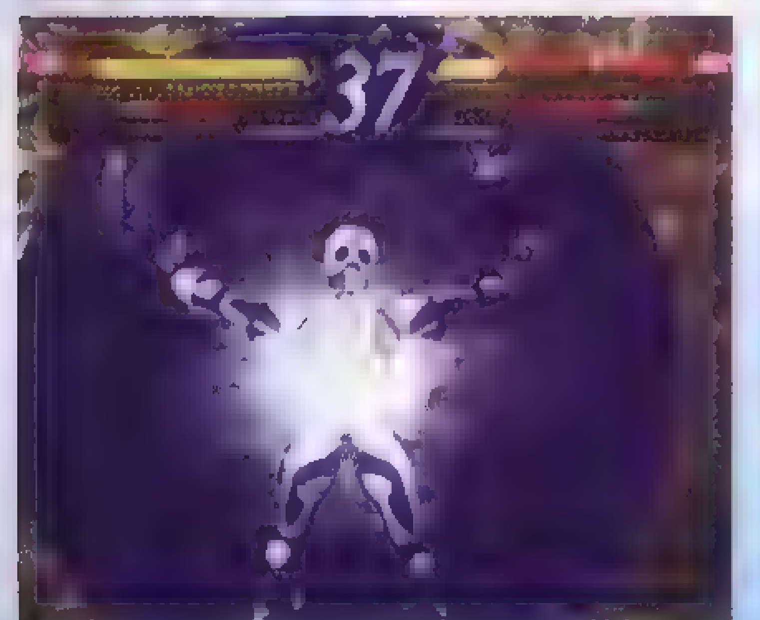
四人乱斗TEAM BATTLE PS2实力尽表现!



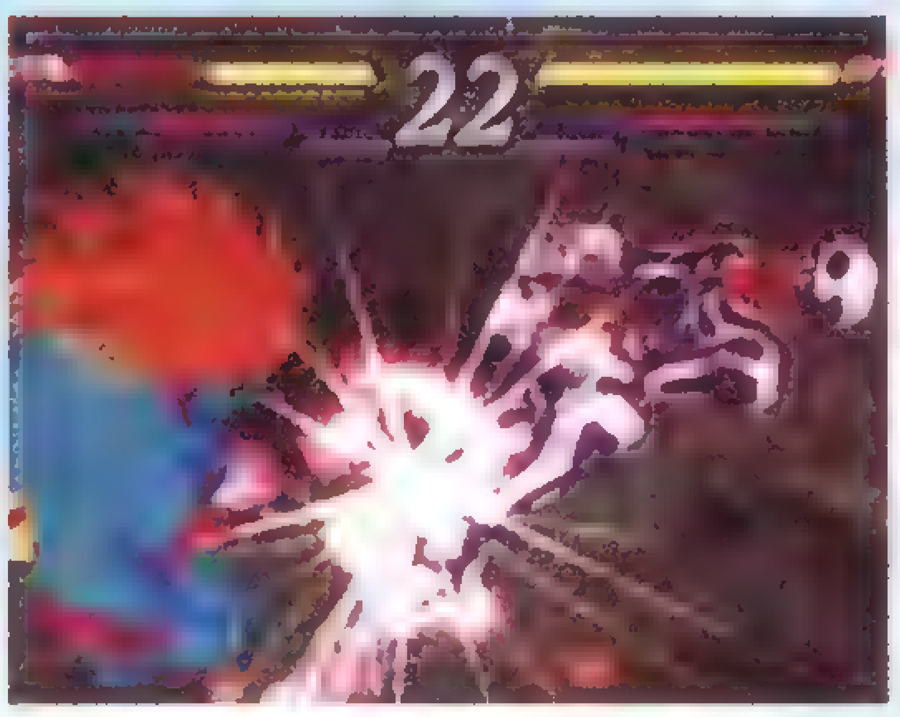
虽然官方仍未正式公开其游戏详细内部，可是可以由下方的图片得知这一集游戏估计将会是以二人合作的TEAM BATTLE形式战斗。相信每位玩者一开始时可以选择两位角色，不过不知到它的形式会以换人形式还是纯粹的帮拖形式登场(就像KOF99中的STRIKER)。可由下方画面看出，游戏同时将会有4人同时乱斗，而且似乎其中一位角色是以“帮拖”形式登场，相信这将会是一个在现时的格斗游戏尚未出现的二人战斗系统。



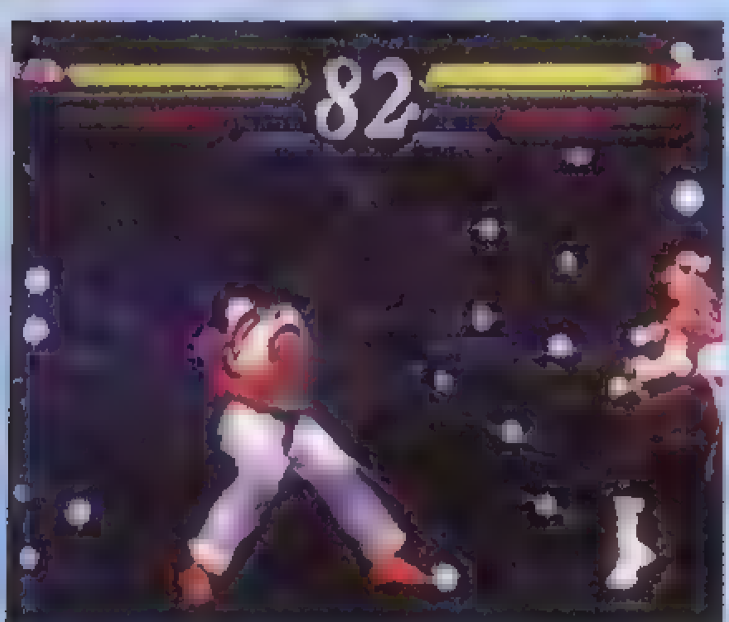


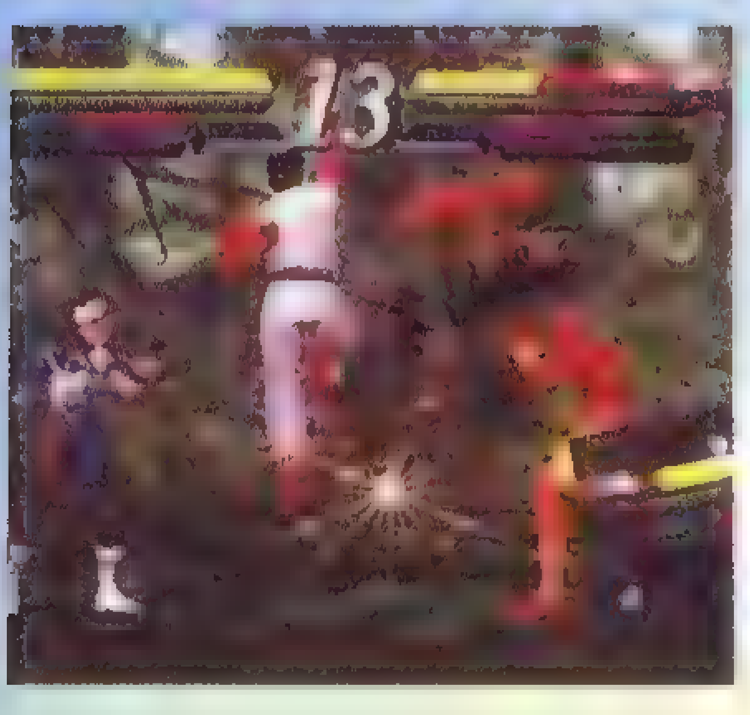




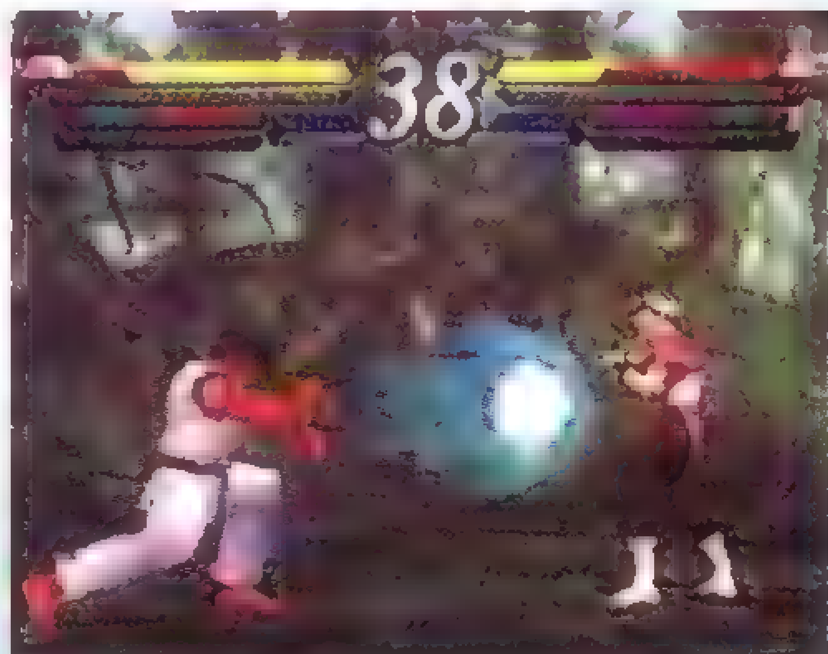


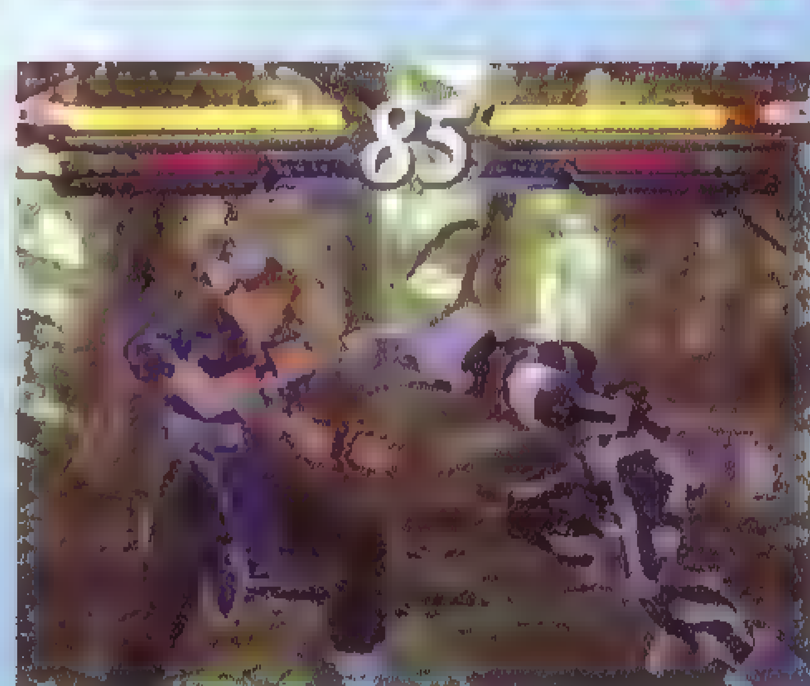












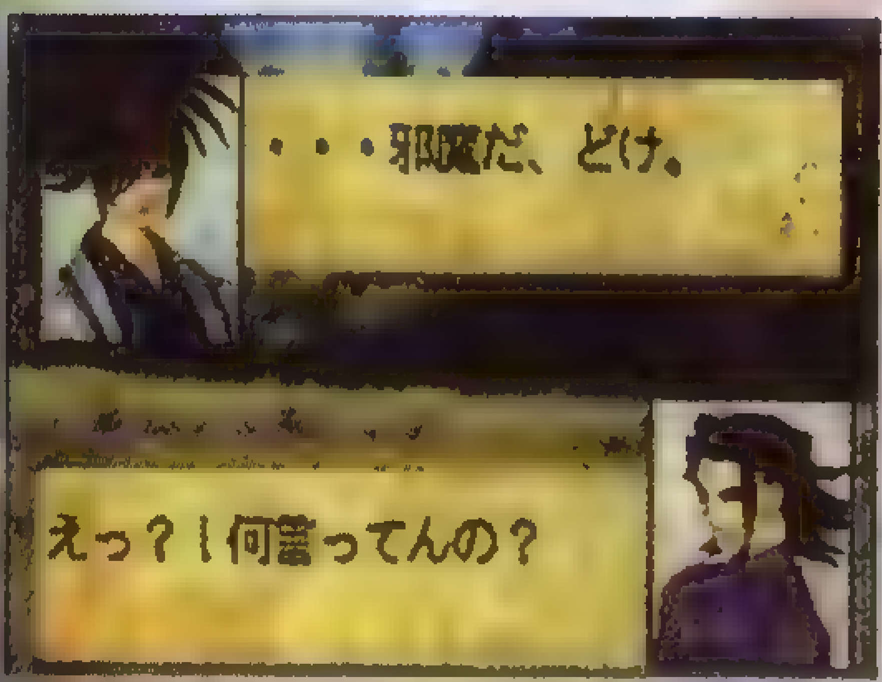
PS | SNK | CD-ROM
游戏类型 FIG | 发售日 预定今年

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章

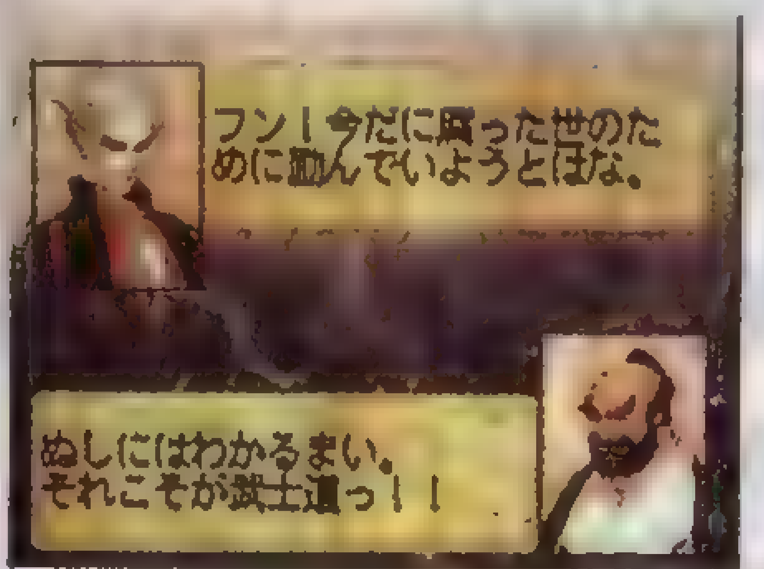


真说侍魂武士道烈传新作在PS中登场!

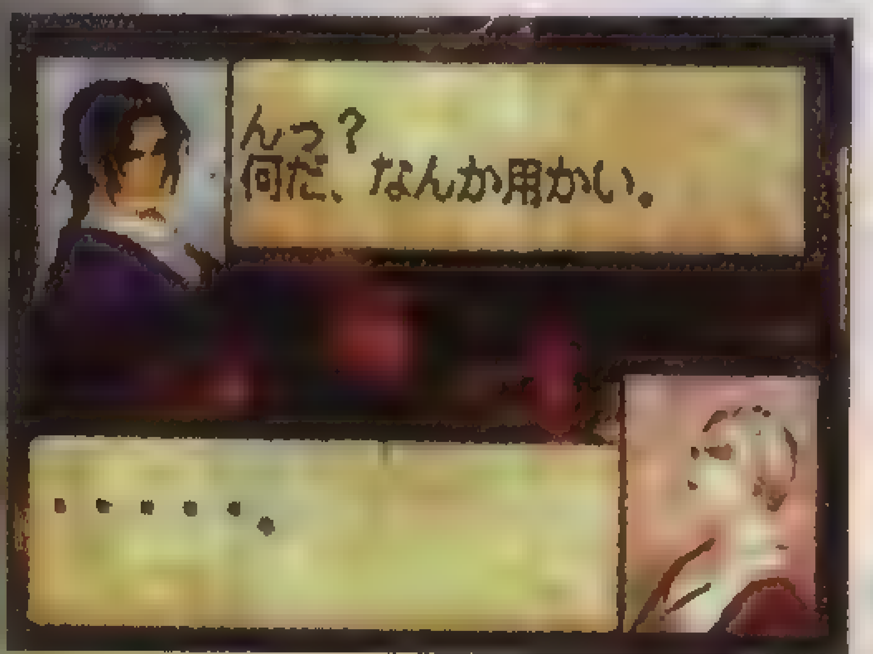
真说侍魂武士道烈传新章

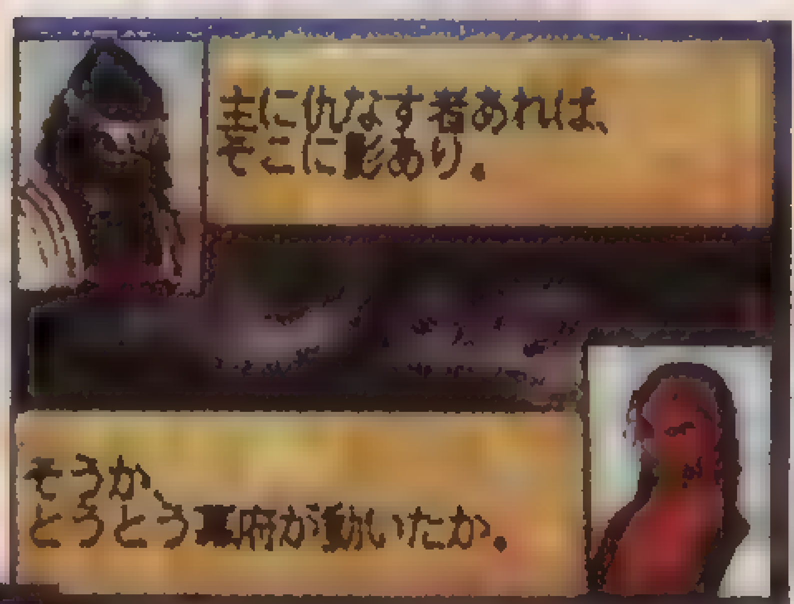


游戏业界首创的刀剑对战格斗游戏《侍魂》(SAMURAI SPIRITS)，推出后大受欢迎，先后推出过四集平面版和两集立体版，现在厂方终于宣布开发新的

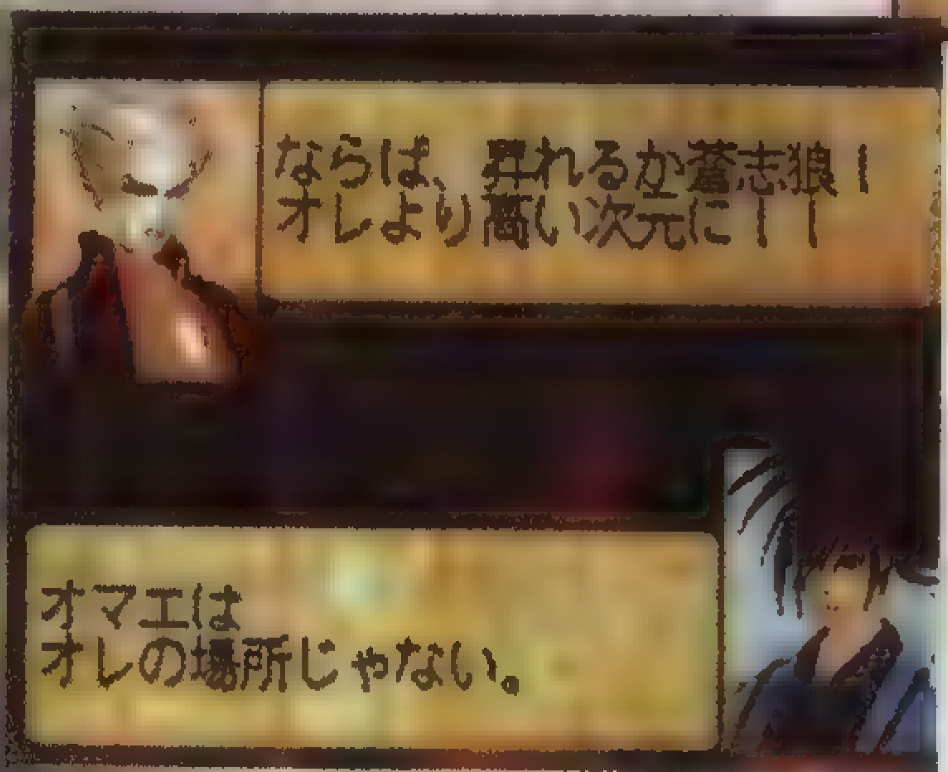


一集，名为《剑客异闻录 苏醒过来苍红之刃 真说侍魂武士道烈传新章》，这也是该系列首次以家用机作为原创对象，剧情以该系列街机游戏《真说侍魂ASURA斩魔传》的时代20年后作为故事背景，以各剑士背负的不同命运来交织出壮大的故事，现在还不知道实际的游戏种类，但是已知其被称之为“剑剧娱乐”，这一次的游戏中有很多人物都是原创出来的。霸王丸已经变成一位老练的剑客，NAKORURU也变成保护大自然的圣灵。一些原有的战斗系统也还健在，并且会以立体的形式将其再现！这一次将为大家介绍一些对话场面和人物介绍。





《真说侍魂ASURA斩魔传》之后约20年，江户近海的孤岛附近，以离天京为舞台……广大的全新物语！这一集的主角是九葵苍志狼和他的义兄弟九鬼刀马。这是他们互相决斗的画面。



时代背景

当时世界已经逐渐趋向太平，剑客时代也走向没落。在幕府，因为有一些人并不能适应这种改变而变成流浪汉，并且集合在江户附近海边被称为“牢人街”的孤岛，此处由幕府管理。可是，当中有一些人自认为是“被上大选为创造新世界的人”，并且他们认为应由被选者统治新世界。这些人成立了名为“霸业三刃众”的组织，这个组织拥有十分强大的力量，迫使大家的人服从他们，并且利用“牢人街”的流浪汉来使整个国家再次动荡，以覆灭幕府。他们还将“牢人街”改名为“离天京”，在这里的人为将战乱的情况再现而使他们得以适应，不断互相杀戮，“霸业三刃众”势力更是与日俱增，并计划全面将组织扩散全国。“离天京”日渐变成一处无法无天的地方。经过20年岁月，已得势的“霸业三刃众”终于展开行动，与此同时，幕府发现事态严重，也派人前往“离天京”调查。



完全立体的表现

现在虽然还没有游戏进行画面公开，不过已知道这是一个全立体的格斗作品，游戏进行时有故事作为引导，故事人物于对战前会有对话场面，游戏也会有CG开场动画，讲述圣灵化的流奈感应到异变将至，于是朝“离天京”展开旅程。

充满魅力的人物登场

这一次因为故事背景是在二十年后发生的，所以人物的服饰也有很大的改变！现在厂方已公开了其中的十四位角色，当中有一部分是



来自过去系列的，有更多的是完全新设计的人物，他们各自有本身的故事背景及身份，例如幕府隐密剑士、反幕组织领袖、保镖、山贼首领、女杀手，甚至是野孩子等。这次本刊就为大家介绍一下已公开的人物，不知大家喜欢哪一个人物呢？

九葵 苍志狼 SEISHFOU KUKI



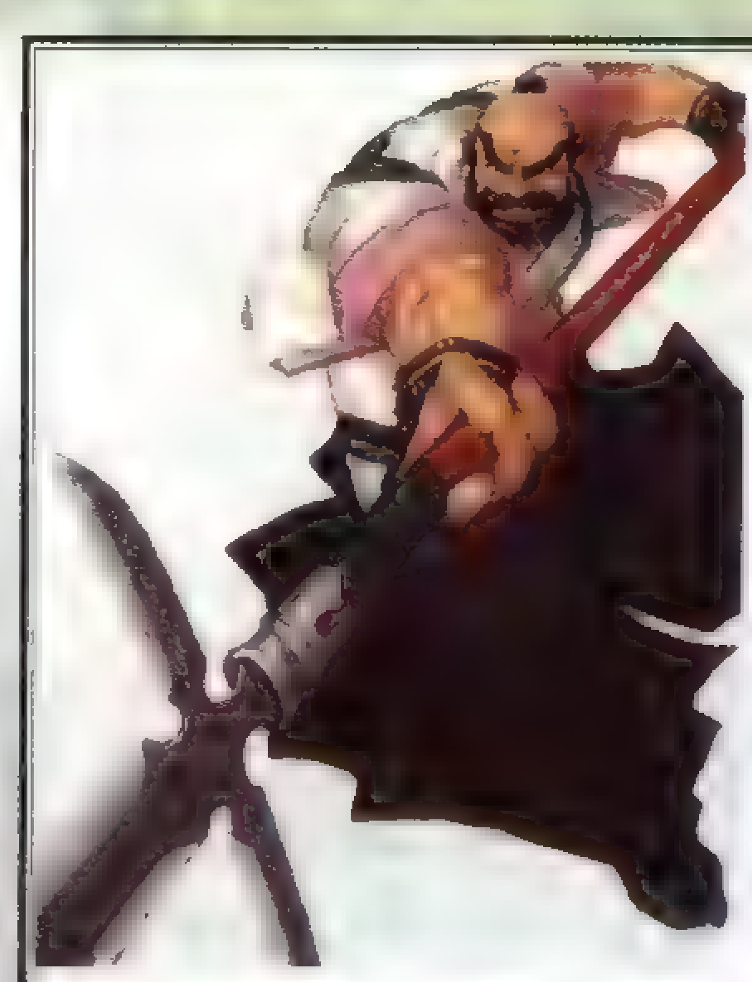
这一集新的主角，拥有看通对方身手的能力，更是持有剑术的天才剑士，所用的是直线太发筋一击必杀的秘剑，在父亲死去后继任为幕府的隐密剑士，由于收到霸业三刃众进行“国家颠覆计划”而被任命前往“离天京”进行调查，事实上其父是被其义兄“九鬼刀马”所杀，他的父亲也是九鬼刀马的师傅，他此行的另一目的是为了取回一子相传证明的刀。死在徒弟手上是这一流派的宿命。

九鬼刀马 TOHMA KUKI



生下来就有着雪白皮肤和一双赤红的眼，给人强烈的冷酷感觉，而他有着幼时曾被虐待过的记忆，性格复杂。他本是苍志狼的义兄弟，同样具有看通敌手的能力，可是剑术的性质却完全相反，以一剑必杀作为自己的信条，还犯下弑师的恶行，并夺走一子相传证明的两柄刀其一。他真正的目的是颠覆国家、实现自己的理想和杀掉苍志狼夺得他所持的另一柄刀，矢志成为最强剑士。

花房 迅卫门 JIN-EMON HANAFUSA



与苍志狼同样是一名隐密剑士，曾与主角一起经历过多次生死关头，他虽然身体细小但因此能灵活行动。使用的武器是一柄三分刃头的长枪，而且使用得非常灵巧。同样因为知道霸业三刃众的“国家颠覆计划”而与苍志狼一同开赴“离天京”。

霸王丸 HAOMARU



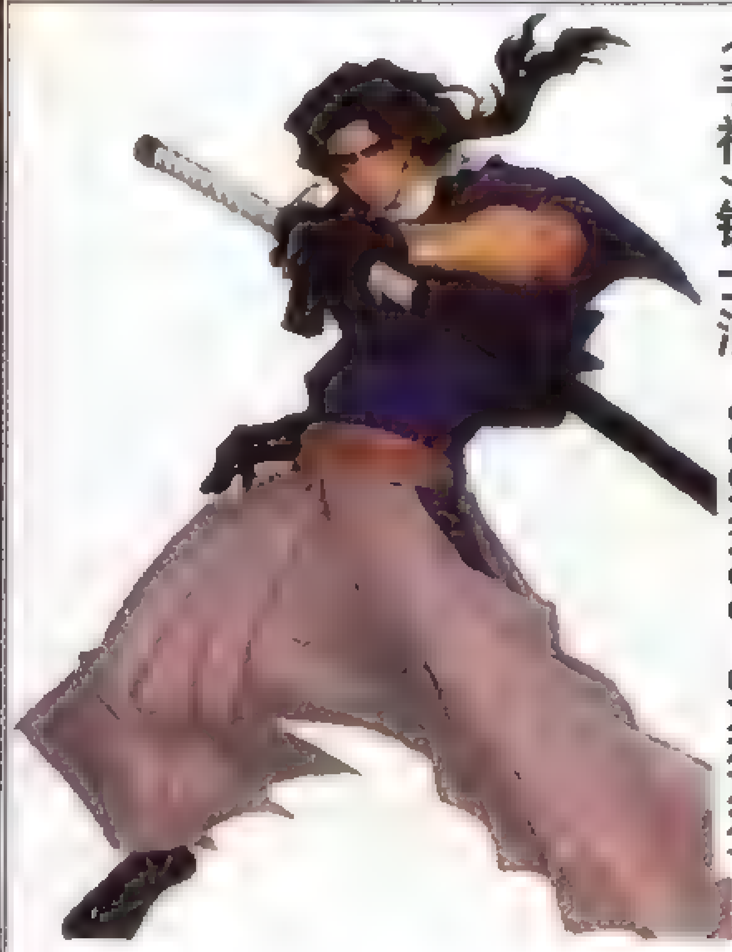
豪爽而细心，大胆且慎重，是自我发展而没有定型剑术闯天下的男子，他为了探求剑之道而到深山中修行，在剑的世界中没有人不认识他，过去曾有很多逸事与这位“传说之剑豪”有关。他所用的是刚刀“河豚毒”，其攻击具有一击必杀的威力。他经过这么多年后，技术精进不少。

服部半藏 HANZO HATTORI



最强的忍者，也是伊贺的首脑，在一身忍者装束底下看来好像依然十分年青，莫非是服部半藏的第二代传人？

（手神）铳士浪 JUSHROU SAKAKI



反幕组织的领导人。伤痕的脸和黑手套是其特色，拥有一把特别形状的日本刀，究竟他会做怎么样的攻击呢？

七坐灰人 HAITO KANAKURA



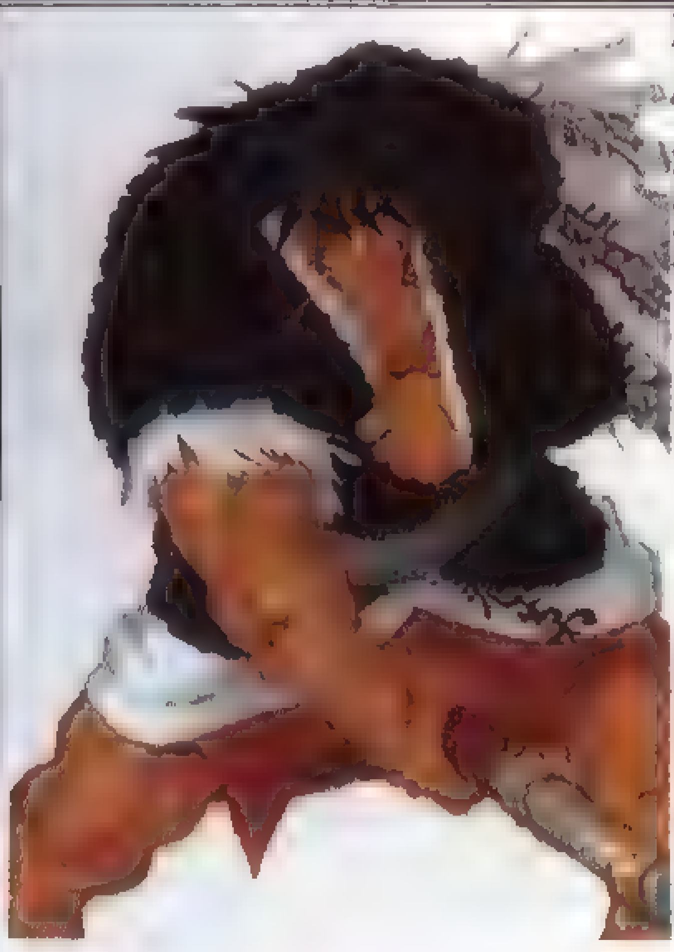
因为灰色的头发，使他给人的感觉更加苍白。而他只是手持一把没有刀鞘的刀，是一名反社会的人物。

十六雉 夜血 YACI IZANAGI



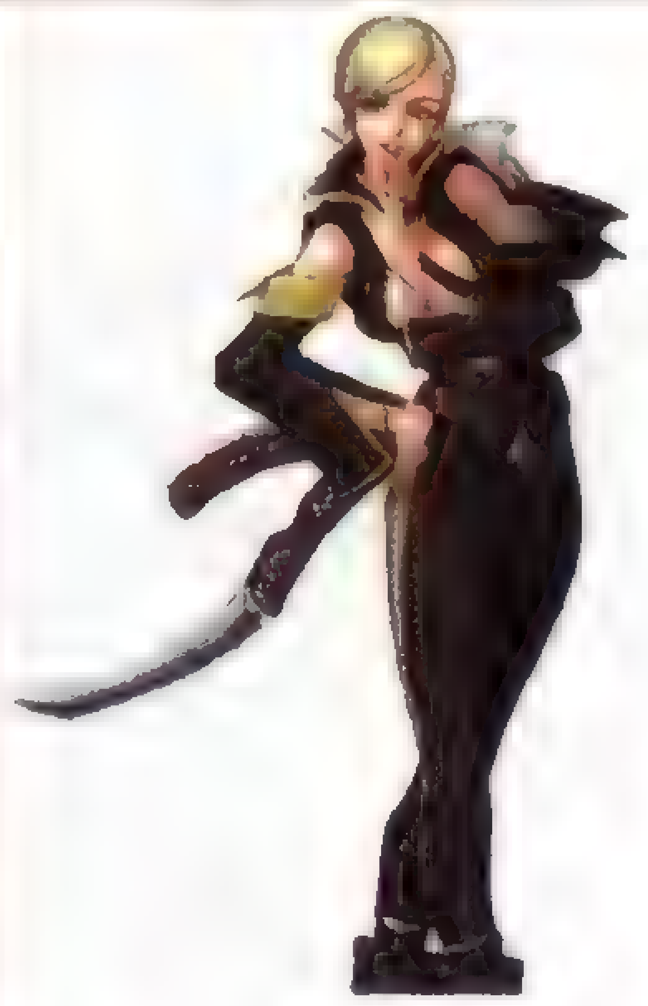
一直将有牙刃的剑藏在剑鞘中，经常挂着一个恐怖的微笑，是一个凶残的人。

旋风之卧龙 GARYOU THE WHIRWIND



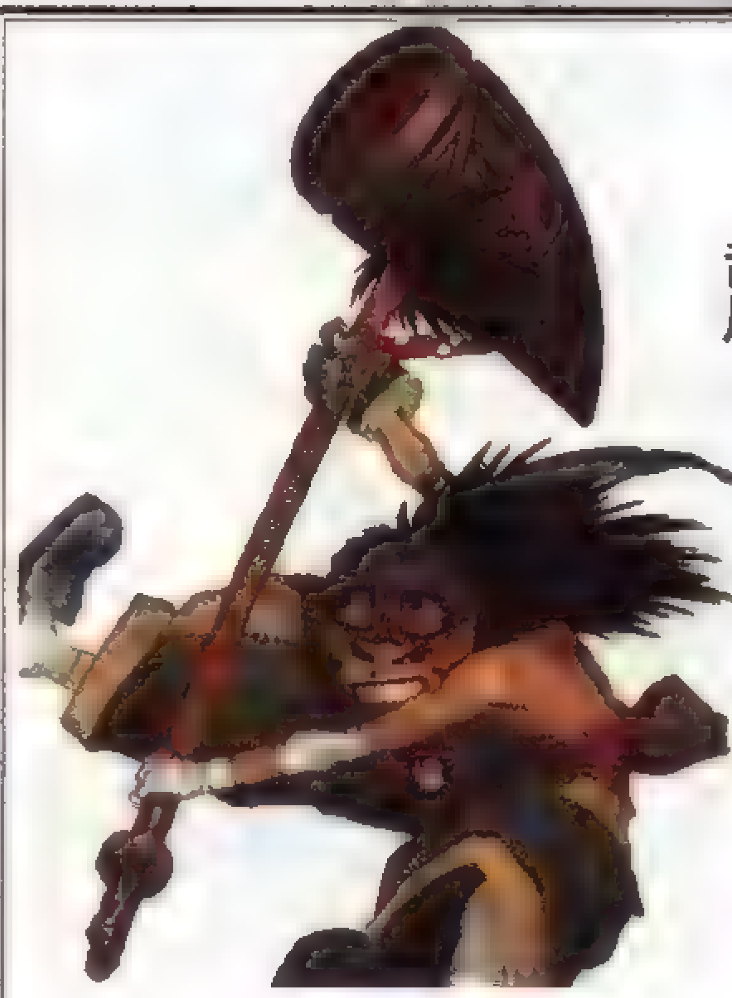
山贼的首脑，是个单眼并且全身上下都布满伤痕的强壮男人。令人奇怪的是他经常把右手藏在衣服里面，里面会不会有什么特别武器呢？

沙耶 SAYA



金色头发的外国人，拥有娇人身段，经常摆出诱人的姿态，实际上她是位专门的女暗杀者。

乱凤 RA PO



挥舞大金锤的野生儿童。感觉上是一位较为注重力量的人物。

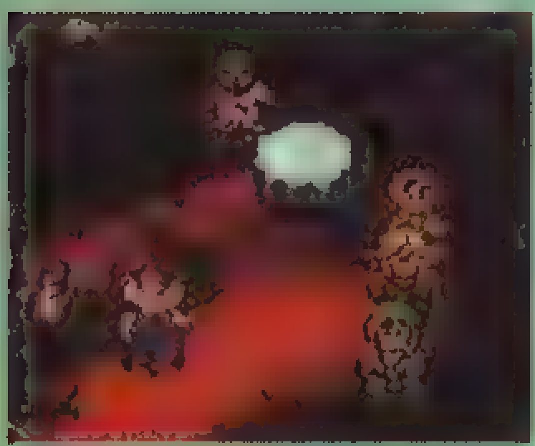
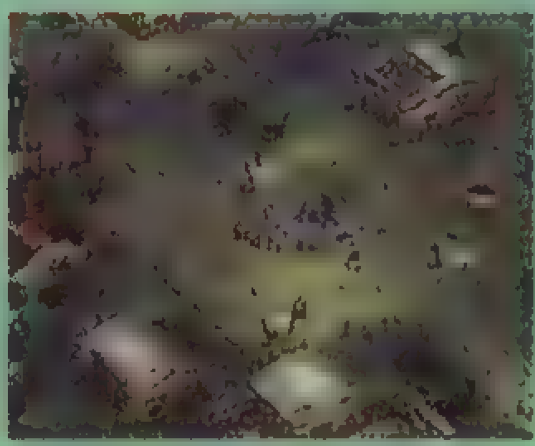
命 MIKOTO



拥有红色眼睛和性感身材的少女。她全身散发出的感觉和“色”十分相近，是否会和她有关呢？

勇者斗恶龙7

PS | ENIX | CD-ROM
游戏类型：RPG　发售日：未定


舞台里的村庄仍保留着一向的田园温暖 Look

在游戏市场上以“龙”为主题的作品真是多不胜数，尤其是在RPG游戏的故事世界里龙这种生物更是一个活跃角色，无论饰演任何位置都给人一种神圣、力量、崇高的感觉。而在芸芸游戏中在超任时代已登场的《Dragon Quest》可说得上是其中最具代表性的作品了。时至今日DQ系列由超任到PS已出了数集并且广为RPG Fans们熟识，新作《DQ VII》也将于明年发售。虽然现在游戏仍在制作中，但相信Fans们一定急不及待的想看看进展了，所以我们也抢先奉上最新独家情报作为大家的开胃前菜。具体游戏系统仍尚未公开，但是从最新画面看来今作仍保留着DQ系列的一贯温暖风格，角色与怪物等同样以惹人喜爱cutie形像作招徕，而且曾在系列中登场的怪物也会在新作中出现。至于画面演出方面这次的确进行了一番撤底强化，除实施了光源处理色彩调控等令舞台环境更具立体化外，战斗场合中念读咒文或特技攻击也以特别视像效果构成，地动山摇的场面与背景本身视点都有多重变化，令游戏有着高度的临场感。



在地下通道封闭地带很容易碰到敌人。

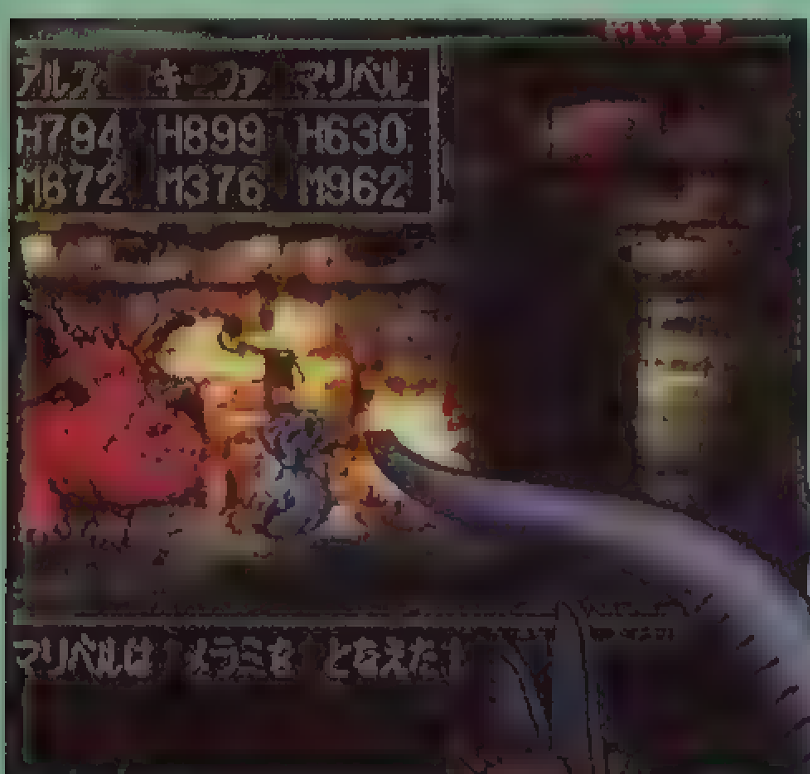


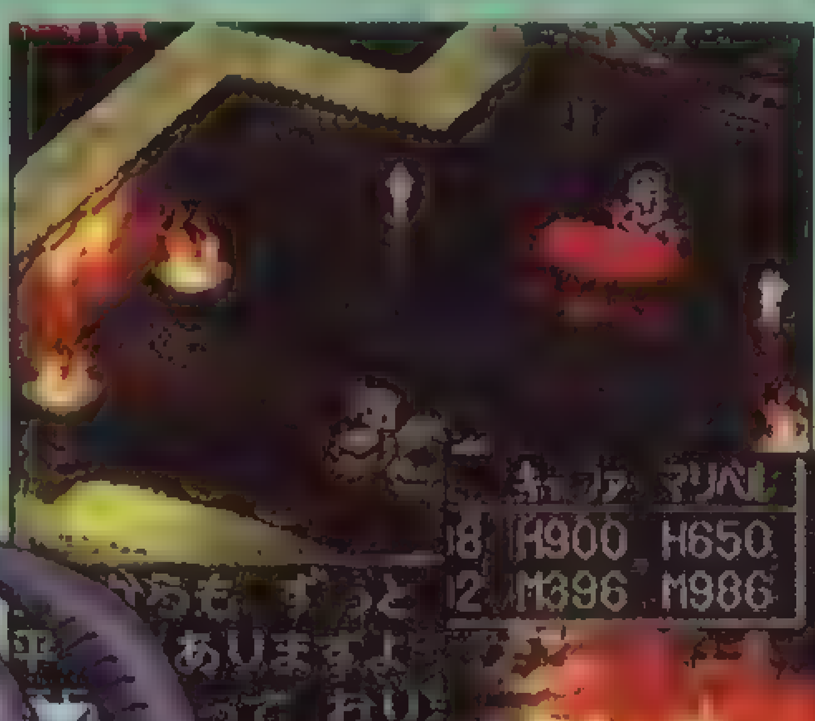


在版图上遇上敌人画面会全体性摇动。

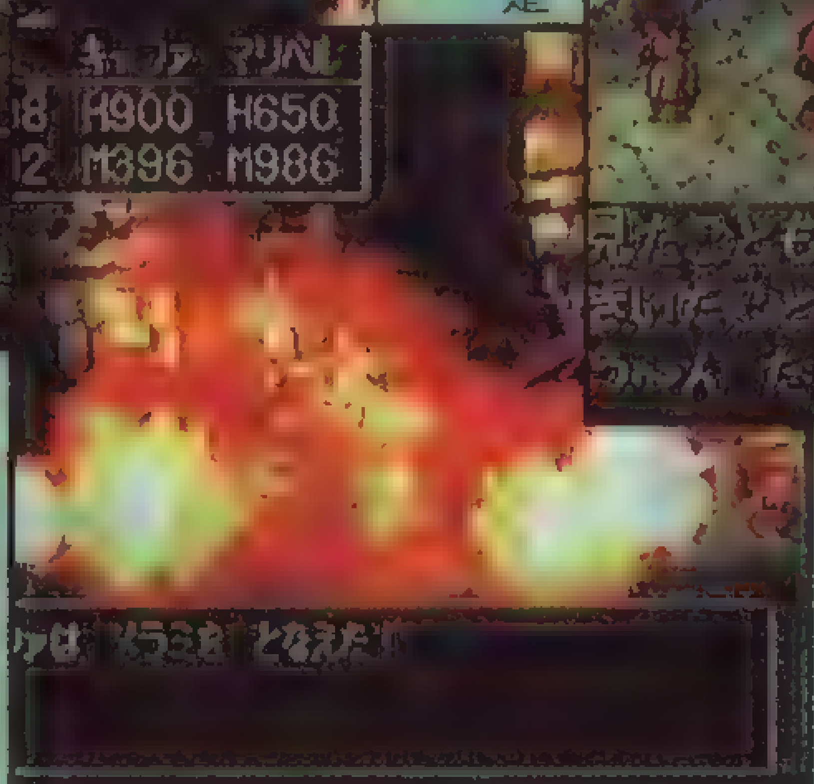
战斗场面全面改革构成凌励的演出效果。


全身披着硬甲的巨大昆虫sound woum（应声虫）。



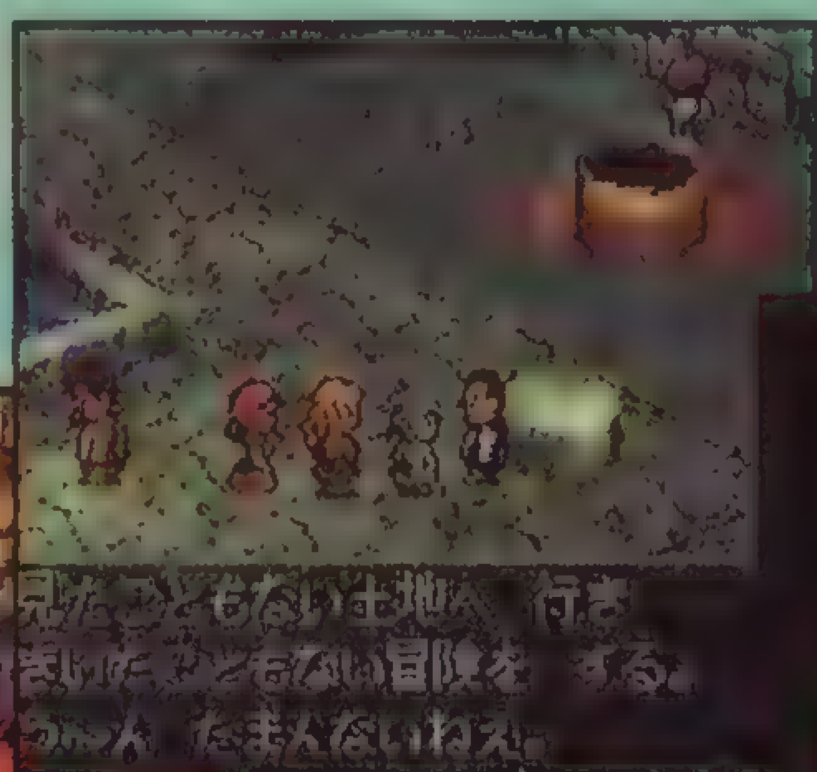


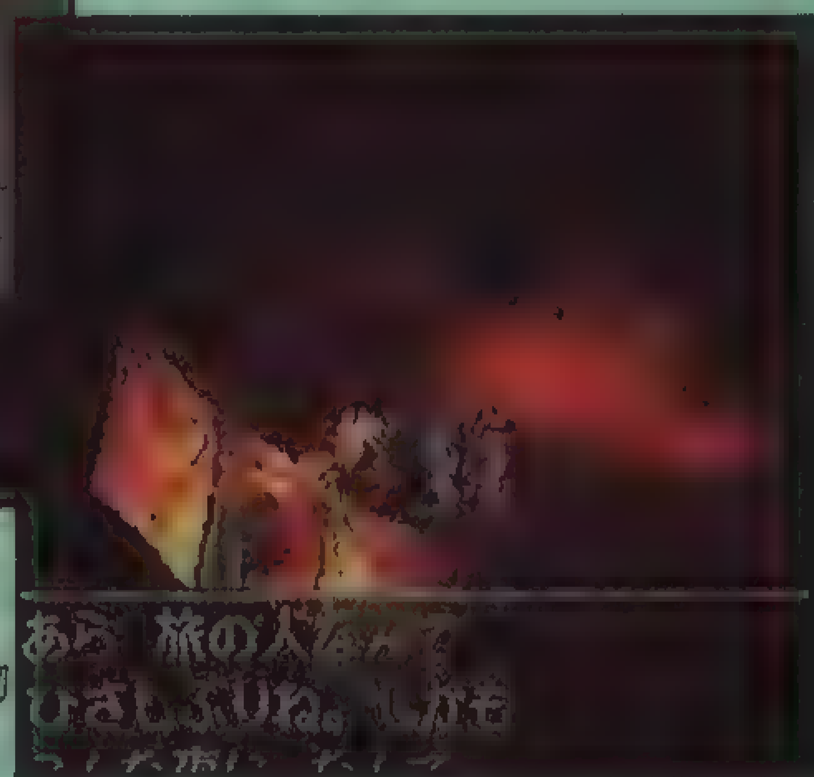
国民认为所住岛国是世界唯一的陆地。




样子笨笨的Hell juassic（地狱龙）其实防御力惊人。

村民也认为传说中的怪物只是凭空想像。


主角与友人商量一起前往未知的世界。


俩人在深夜树林认识到一位旅行者。

从小岛开始的物语

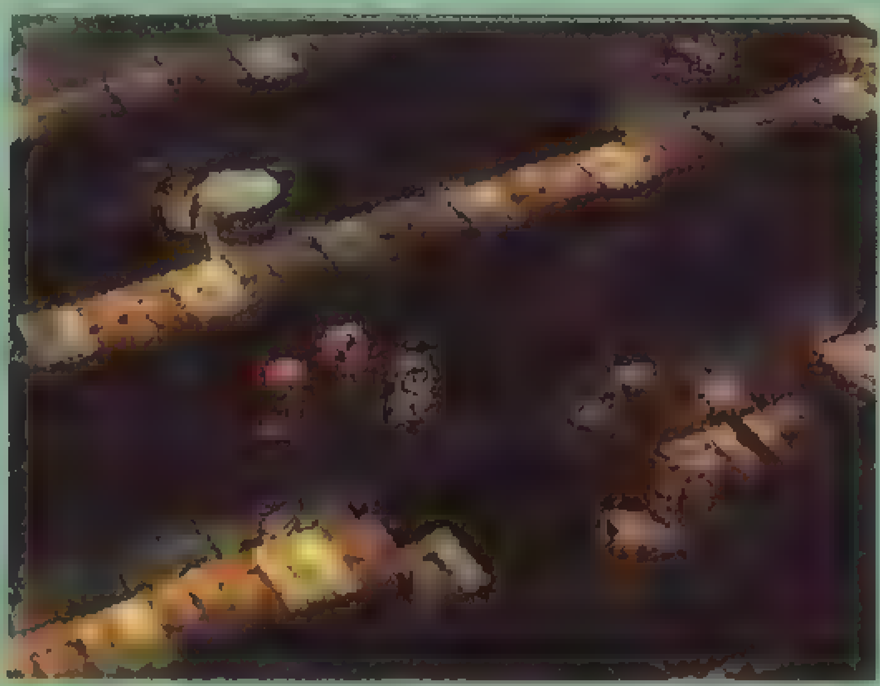
此作DQ VII故事从大海中的岛国“格兰艾斯达”开始，岛上居民一向认为世界上只有现在身处的唯一块陆地，而在岛国周围的只是一片茫茫大海。在岛上渔家长大的主角与好友杰夫也相信着众人的说法，可是他们在某次偶然机会下认识了一位旅行者，在大家的一番谈话后俩人便开始对这种说法存着极大的怀疑，为解开真相便决心踏上寻找新世界的冒险旅程……

同伴的重要性

DQ系列的魅力之一可谓是故事里会有很多角色登场，主角在沿途交友成为同伴后，除利用各人不同的才能去解决旅途中的战斗或谜题外，更会根据各人的故事去打开不同的冒险旅程。现时所知在序盘中将有4位角色登场，当然还有更多人物尚待介绍。



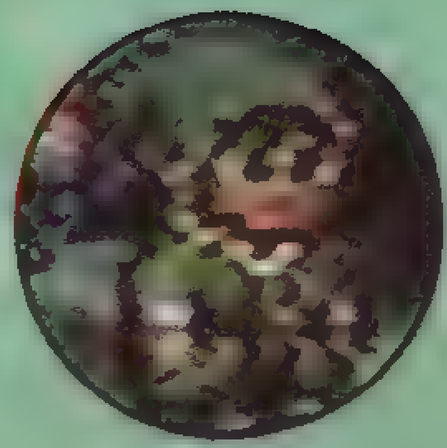
在神殿集齐石版便能发挥力量令新大陆出现。



沿途冒险还要寻找石版大大提高游戏趣味性。

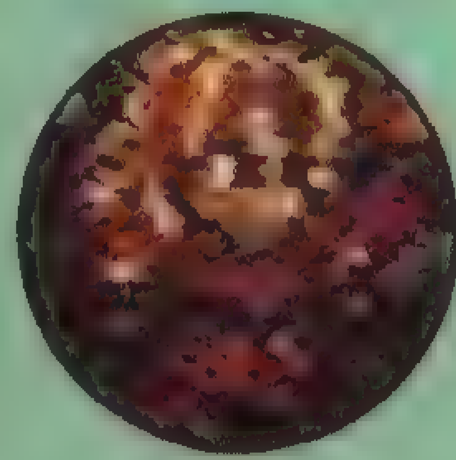
它们回来了！

据讲除了新造形怪物外，曾在DQ Ⅲ与Ⅴ中登场的怪物，懂多数合体的史莱姆、歌林姆等将会回来与Fans见面，而且会采用新攻击招数。另外古惑的猫怪、样子极讨好的小妖精、拿着菜刀的暗鬼等等也来凑一番热闹呢。



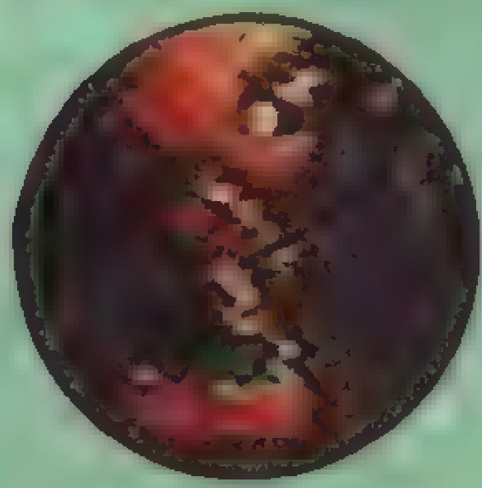
主人公

自小在渔村长大并与父亲相依为命的16岁少年，外表虽然看来平平无奇但胜在有着一颗热诚与善良的内心。



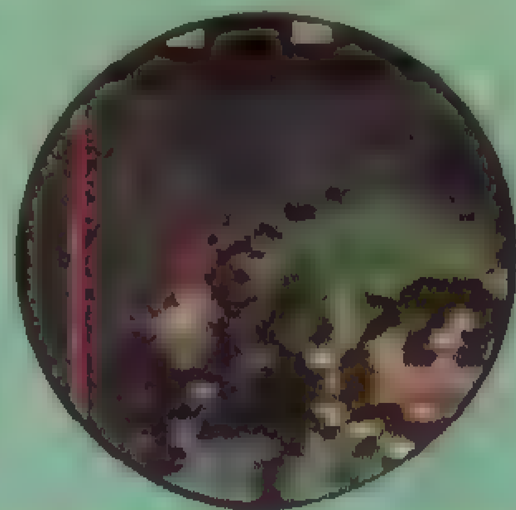
杰夫·格蘭

格兰艾斯达国王子，却没有当国王的潜质，爱冒险性格令他一直希望成为出色的渔夫，所以与主角非常好。



瑪莉寶

亚密度先生的独生女儿，天生好奇心旺盛和处事冲动的性格，经常不自觉地做出令人吓一跳的事来。



莉莎公主

杰夫王子的妹妹，因自小丧母国王又忙政务，令这小公主性格变得沉默内向，平常只爱与花鸟说话。

神殿与石版的关系

在过往DQ系列里神殿几乎是常登场的建筑物，但从新情报中得知在今作将出现的谜之神殿与石版却比以往来得重要，两者都掌握着探索道路的重要关键。因为只要齐集石版，在神殿世界才会有新大陆出现，因此在沿途寻找石版也是冒险中的重要任务。



样子可爱能作多种组合的Petit h（小妖精）。

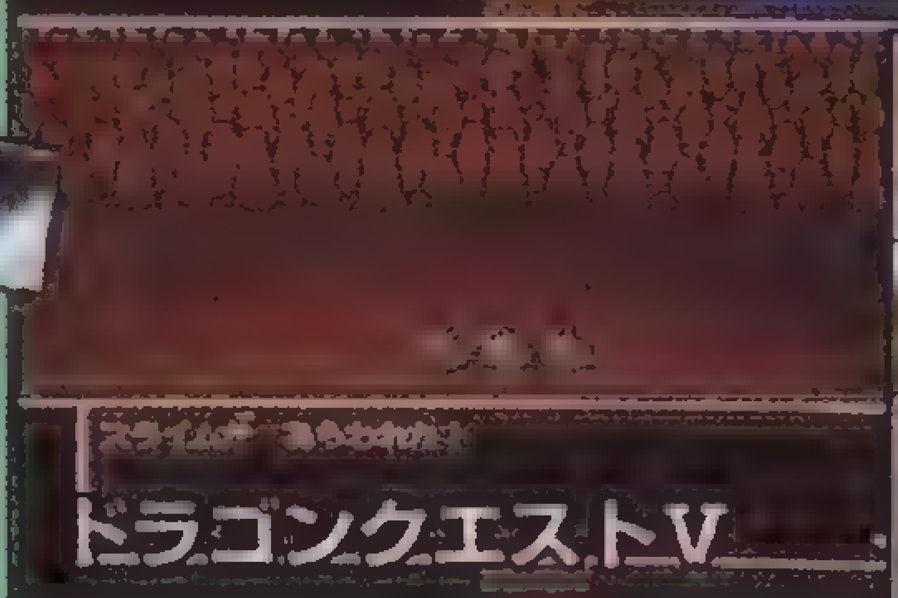


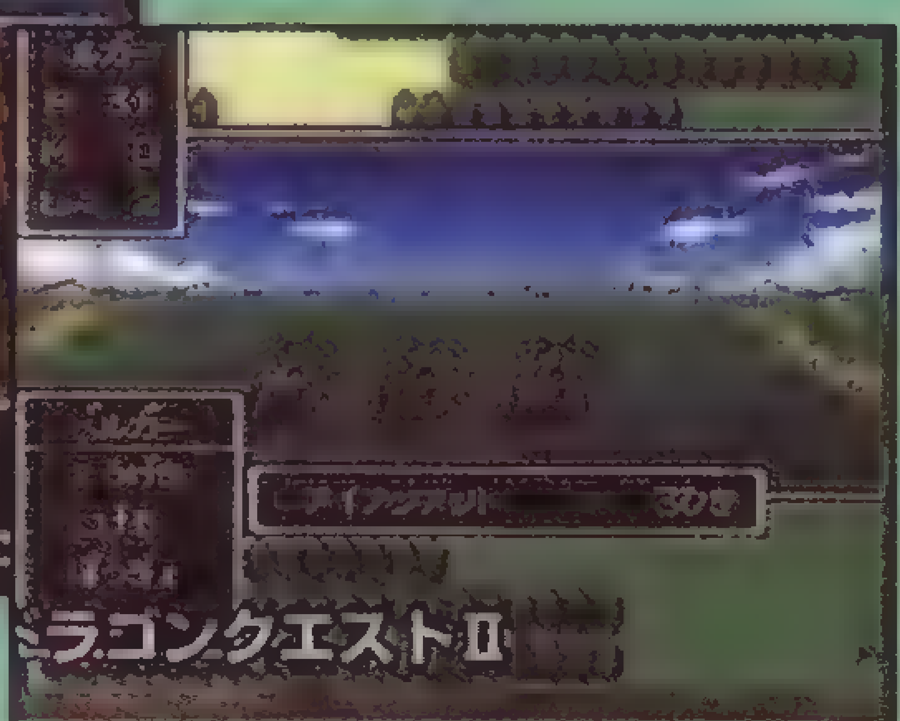


猫头人身的猫怪有厉害的猫爪攻击。

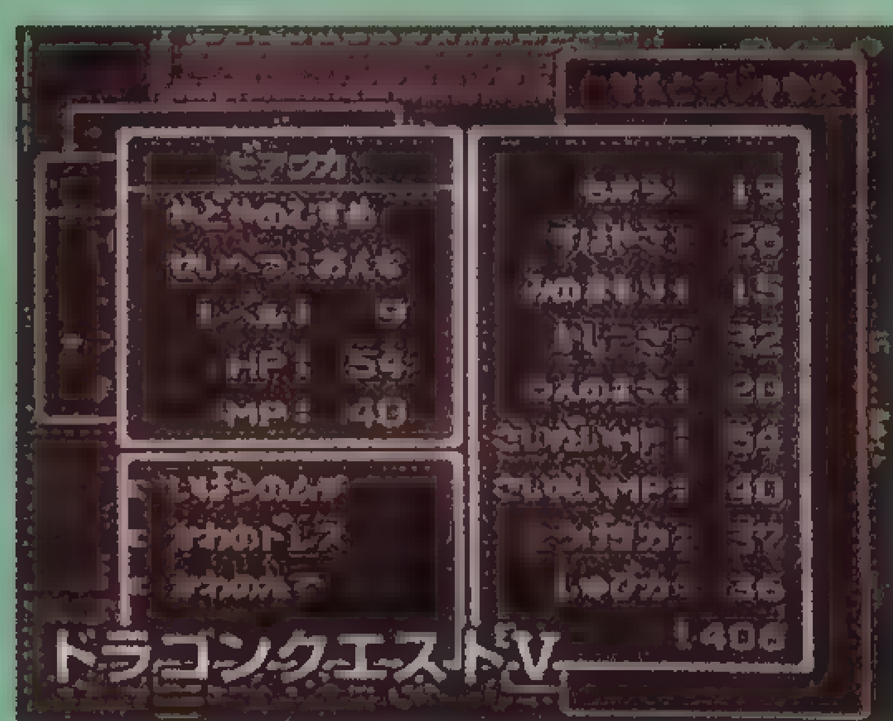


爱在黑暗地域出现的Killer stoker(油灯杀手)。





据讲曾登场的怪物敌人会采用新攻击技俩。





SNK VS. CAPCOM



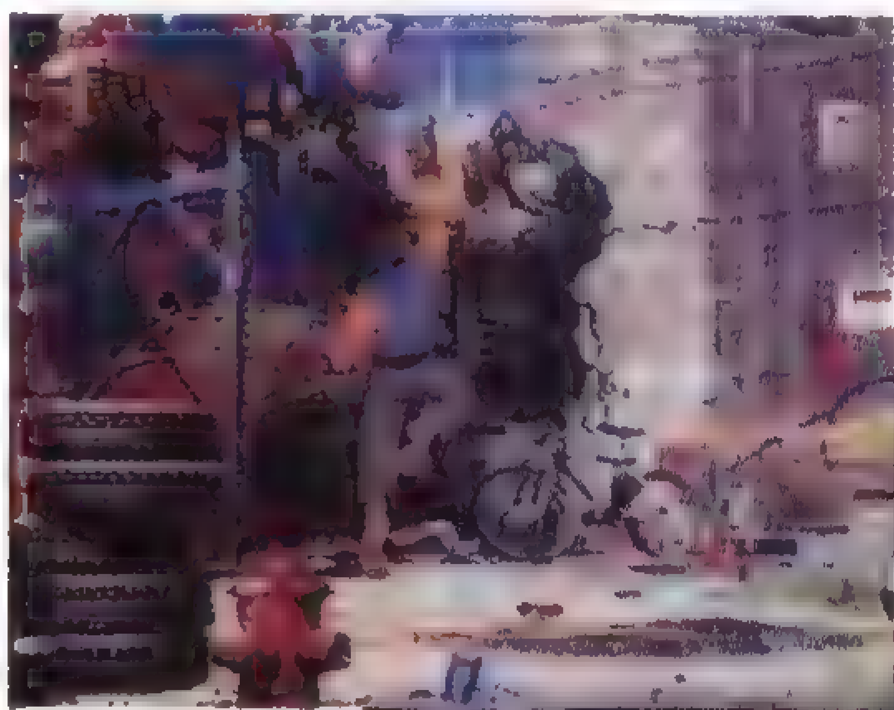
ARC/DC	CAPCOM	ROM/GD-ROM
游戏类型	FIG	发售日 未定

令人梦寐以求的组合《SNK VS CAPCOM》系列又将有新的游戏推出！而且是一次在三个平台中推出！分别是NGPS的《顶上决战 最强FIGHTERAS SNK VS CAPCOM》、DC版本的《SNK VS CAPCOM(暂)》和街机同名版本！而且此游戏更不再以卡片来决战，而是真正的CROSS OVER格斗游戏！绝对是精彩万分，不能错过的格斗极品游戏！这次将一次公开两个不同版本的游戏，相信绝对能震撼大家的格斗之心吧！而现在马上带大家看看一些最新的游戏画面和资料吧！！

独家公开最新画面！

在街机和DC版本中，暂时只知道登场的人物有：CAPCOM方面的RYU、春丽和GUILE；SNK方面的草雉京、八神庵和不知火舞六人，究竟有多少人物会参加这场梦幻之战呢？暂时仍然不得而知，你喜欢的人物又会否登场呢？

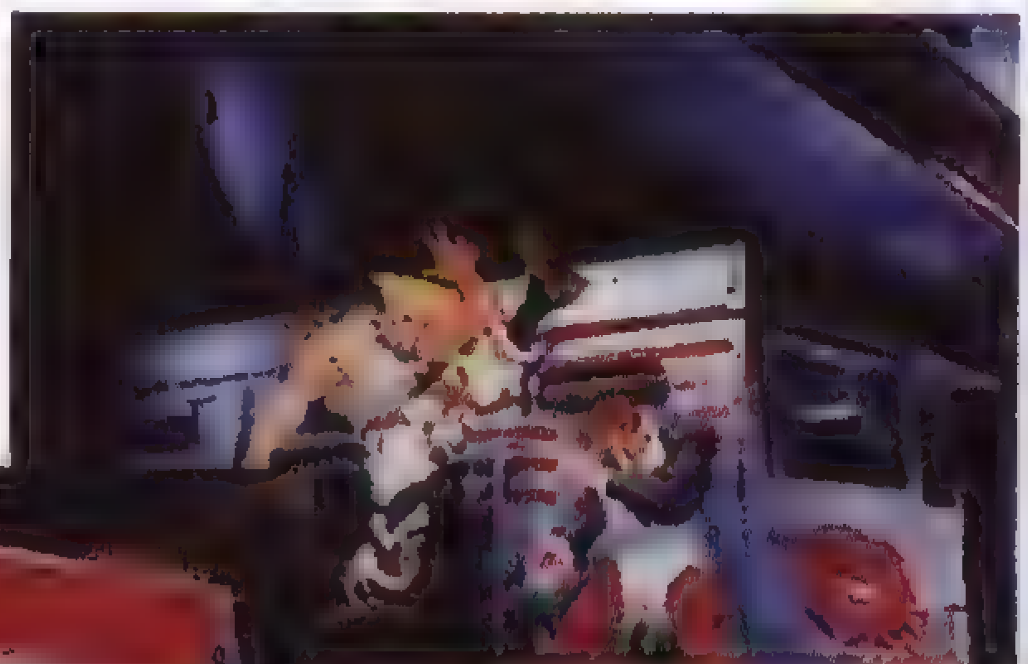








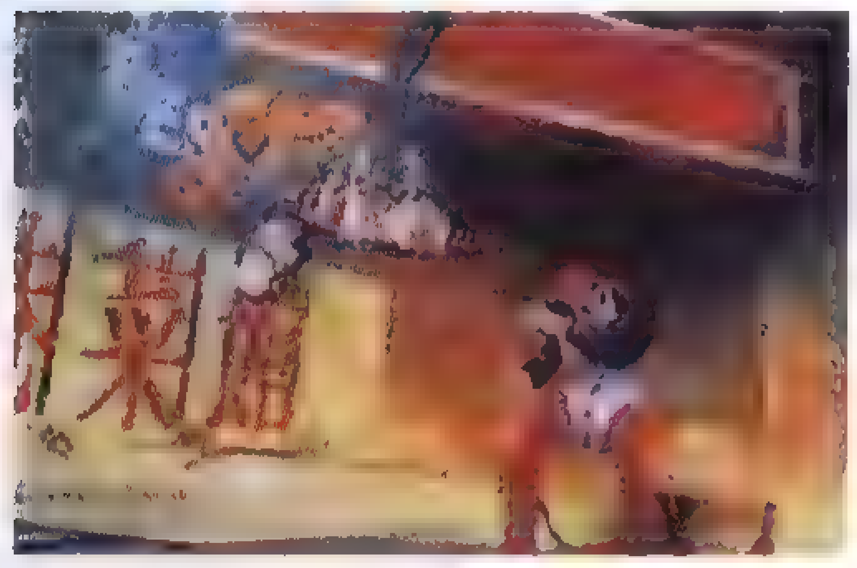




为什么感觉的那么像 SF 系列的游戏？

因为这次这游戏的主要开发人员都是来自CAPCOM的，所以这次的风格和之前推出的《SF3》系列和《ZERO SF 3》十分相似。另外，如画面所表示，这次是会以2D的形式推出。究竟下一只作品是否会像SEGA或NAMCO般做成3D呢？而根据开发人员表示，因为开发度仍然十分低的缘故，所以背景都没有开始动手制作，而现在画面的背景都是借用《SF3》系列和《ZERO SF 3》的，故大家不须担心为何会用回之前的背景。







其他人物何时露面？

即将公开！！大家若想知道自己喜爱的人物是否登场的话，就千万要留意了！另一方面，发售日期又决定了没有呢？很可惜，到现在为止仍然没有决定。然而希望是在下年春季的下半段，而现在还暂定街机和DC版本将会同时推出，希望快些有确实的推出日期吧！如果大家想知道其后公布的最新有关消息，就请留意本刊日后的报导。















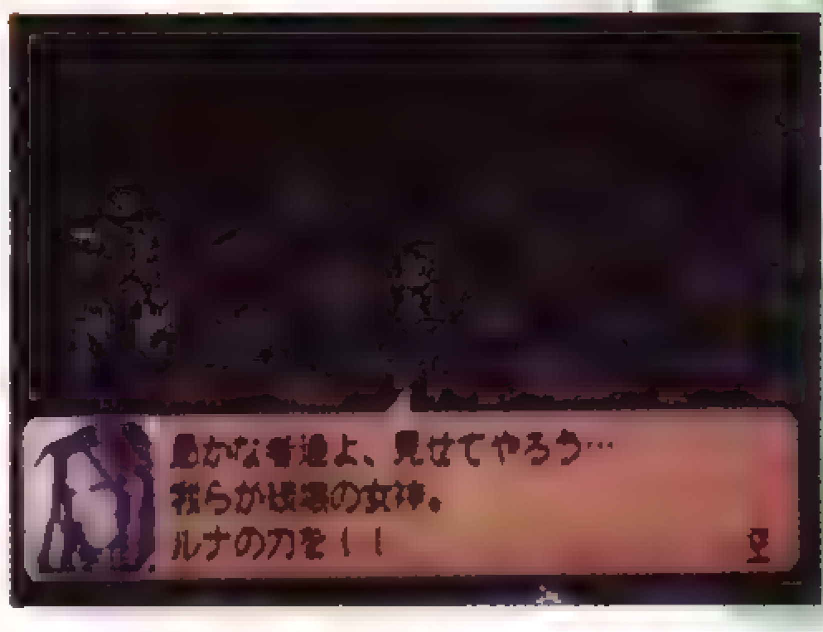


古古罗莎多罗
悠久之瞳

PS	SUN SOFG	CD-ROM
	游戏类型 RPG	发售日期 99年11月

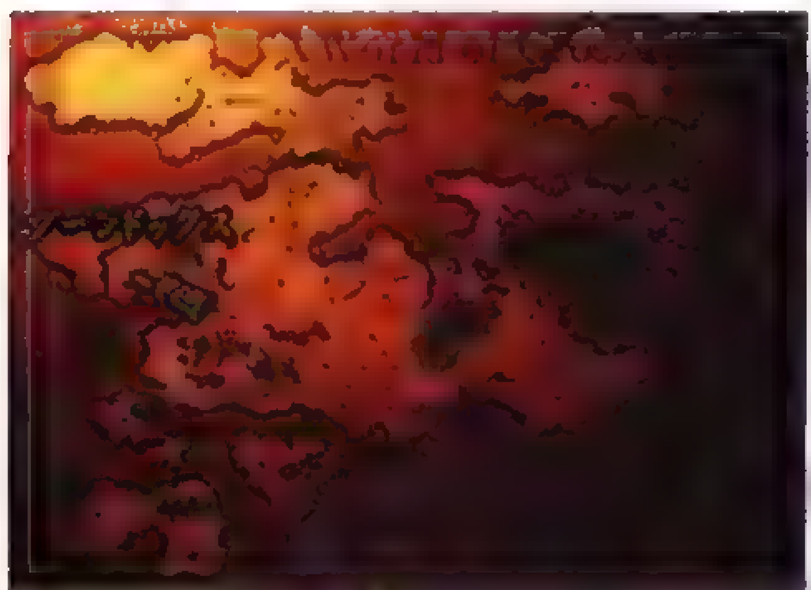
本游戏可真是名牌挂帅，班底强劲。故事由负责"FINAL FANTASY Ⅰ－Ⅲ"的寺田震史监督，而人物设定则由代表作是"玛莉工作室"系列de 樱濑琥姬担任。相信游戏的号召力一定颇强，而以上两位创作人不谋而合，均擅长以"浪漫主义"作主导，因此游戏的水准一定有保证。基于这个原因，"古古罗莎多罗 悠久之瞳"也将会以"浪漫主义"的幻想世界作游戏的主要骨干。

冒险于虚幻的魔法世界



传说在很久以前，在一个虚幻的大陆中，发生了一场动地惊天的战争。而在该场战争中，出现了一个近乎无敌的破坏神露娜。但最后她却被一名勇者封印在华利岛上。后人就将这段战争历史称为"女神战争"。

但后来却有一个人想解封破坏神，而开始到处寻找线索。最后他更击败了曾在女神战争中与露娜力敌的巴鲁沙，夺得解除封印力量的恶魔之剑。而这人就是前十字王军骑士团的队长——"华拉斯"，他为人冷静、心思缜密，但同时间亦是一个性格刚烈、抱负远大的天才指挥官。



在华拉斯夺得魔剑之后不久，有四名冒险少年到十字皇城附近的深山中去寻宝，而他们这次的收获却相当特别，竟是一张古代王国的藏宝图，从此他们的命运就起了很大的变化。这四名少年分别是主角怒加、他的两名朋友及妹妹艾莉娜。



加入某种宝玉后，木偶可能会变成幽灵……

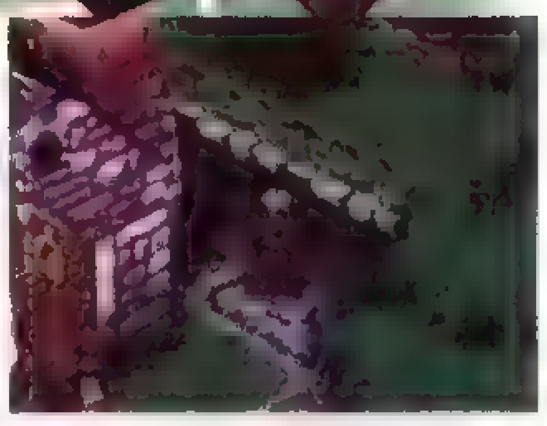
但加入另一种宝玉后，又可能会变成护卫骑士，能力值也大为不同

假设第一形态时是这款木偶的话，在加入不同宝玉之后……

傳統RPG游戲配上充满戰略性的戰鬥系統



这个作品的基本流程可谓十分传统，先到城镇收集情报，再到目的地完成任务，然后再回到城镇收集情报以及补给物资等。但在游戏中，玩者所到的每处地方都是以多边形来制造，令真实性大大提升。而玩者也要经常转换视点，观察每一个角落，否则便会错过许多重要道具。而战斗系统则以SLG形式的回合制进行，而且战斗画面也加入了方位不同的高低差及前后分别，很有战棋名作"FINAL FANTASY TACTICSA"的风格。另外，由于游戏班底的水准甚高，因此战斗画面(尤其是魔法攻击画面)都异常华丽，真实感十足。









木偶制作，創意無限



在游戏当中，所有拥有"红光之玉"的古古乐锡阿多乐的后裔(如怒加及其妹)，均可以独有的魔力赐予木偶生命。在游戏当中，共有超过150种木偶及24种宝玉，可供玩者选择。而在制造的过程中，可用不同的宝玉，配合不同的木偶，就可创造或培养出截然不同的木偶。这些木偶共有4个形态的变化，在不同阶段中加入不同的宝玉，也可对木偶产生各种明显不同的变化。这样，玩者将可创造超过三千种以上，各个不同的独有木偶。

寻人启事

本刊深圳工作室现寻编辑两名，如果您有以下特征的话，不妨送上门来。

特征如下：

1：自认有多年玩游戏经验，可称专业玩家

2：自问有一定写作水平，可谓文笔流畅

3：自觉有能力主持栏目，可以独当一面

4：自恃学历大专毕业或以上，可惜怀才不遇

备注1：——对动漫方面有研究者优先

——懂日文者优先

——有经验者优先

备注2：——如果您未够十六岁，那此启事大可一笑置之，因为本刊不敢浪费您的青春

——如果您已够六十岁，那此启事也大可一笑置之，因为本刊不敢要您贡献余热

有意应征者，请速将个人资料、简历，连同一篇1500字左右的游戏方面文章，寄甘肃省兰州市邮政局东岗1号信箱《游戏机实用技术》编辑部收，本刊期待您的加入。

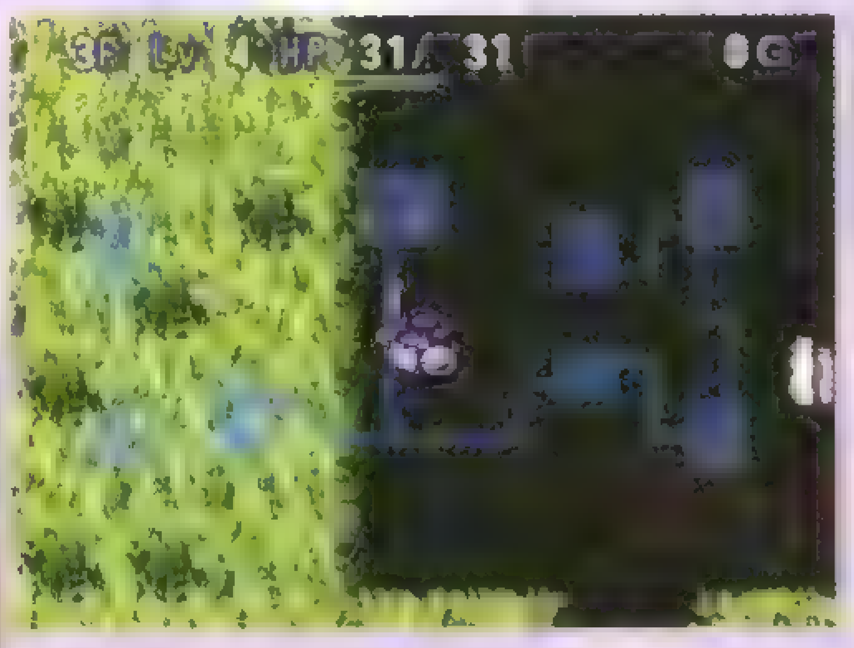
トルネコの大冒険2

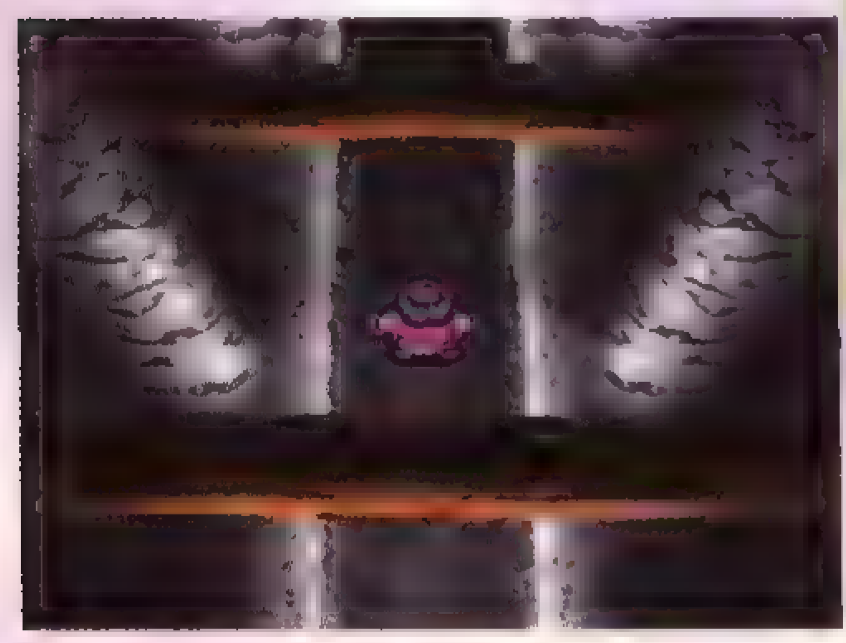
迷宫冒险要小心!

传说中，只要取得“不思议迷宫”内的“幸福之箱”，便可为取得它的人带来幸福。一直以来也有不少人为取得这个幸福之箱而去不思议迷宫冒险，可是却没有人发现它的存在。然而，有一天世界第一的冒险商人“杜鲁尼高(トルネコ)”竟发现了这个传说之箱，也因为这样的关系，除了杜鲁尼哥一家之外，村里的人甚至是国王等都得到了“幸福”。可是，和平的日子并不能长久，就在杜鲁尼高把幸福之箱带回村之后的半年，世界各地都发生了异变，在地上世界中再次出现魔物，杜鲁尼高的冒险也将会再次展开……

游戏内各种类的迷宫

和上集不同的是游戏中共有多个迷宫出现，而实质上每个迷宫都是有其存在的意义的。在不同种类的迷宫中取得想要的道具，再把它们放在仓库保存，之后便可从仓库中选出道具来挑战另一个迷宫，因为在一些迷宫内是没有特定的道具的，这个是冒险的基本。





迷宫名	出现道具(系统)
小不思议草原	全种类的道具都会出现，可熟习游戏的系统
大屋迷宫	道具以弓箭为中心，可练习箭的用法
城之迷宫	道具以杖为中心，练习杖的用法
墓地之迷宫	道具以“草”和“种”为中心，练习其使用方法
火山	道具以卷物为中心，练习卷物的用法
迷失之森	除了钱以外什么也没有，也会出现一些店
杜洛遗迹	会出现全种类的道具，可测试到现在为止的成果了。

HP的回复

除了满腹度之外，HP也是以回合的多少来回复的。配合“○”+“×”键还可使HP的回复速度加快。使用时杜鲁尼高会原地踏步，然而这个动作也是计回合的(每踏一步算一回合)，所以使用时最好在一些较空旷的房间内，免得被魔物们围攻。



满腹度的重要性

“满腹度”是以回合经过的多少来计算的(每做一个动作便是一个回合，移动也计算在内)，故此，“斜”向移动便是最初要熟习的。在一些房间中进出时，不妨使用斜向移动，因为这样可以节约回合数，也可减慢满腹度的下降速度。



多用特殊操作吧!

这个“杜鲁尼高2”的最大特征，便是集“1”和“史宁”的优点于一身! 比如当受到敌人的攻击时，杜鲁尼高便会自动面向该敌人等，配合R1+方向键可作斜向移动，一些便利的机能如能活用的话，冒险就会更加轻松了。

杜鲁尼高大冒险2

PS | ENIX | CD-ROM | 游戏类型 RPG | 发售日期 已发售

“×”键不能胡乱按

按下“×”键和方向键，杜鲁尼高便可作出DASH动作，如瞬间转移一样。可是在DASH移动时若遇上魔物的话便会十分危险，因为这样往往会给敌人先制攻击的机会，如移动的方向有陷阱的话，也会无防备地踏上。



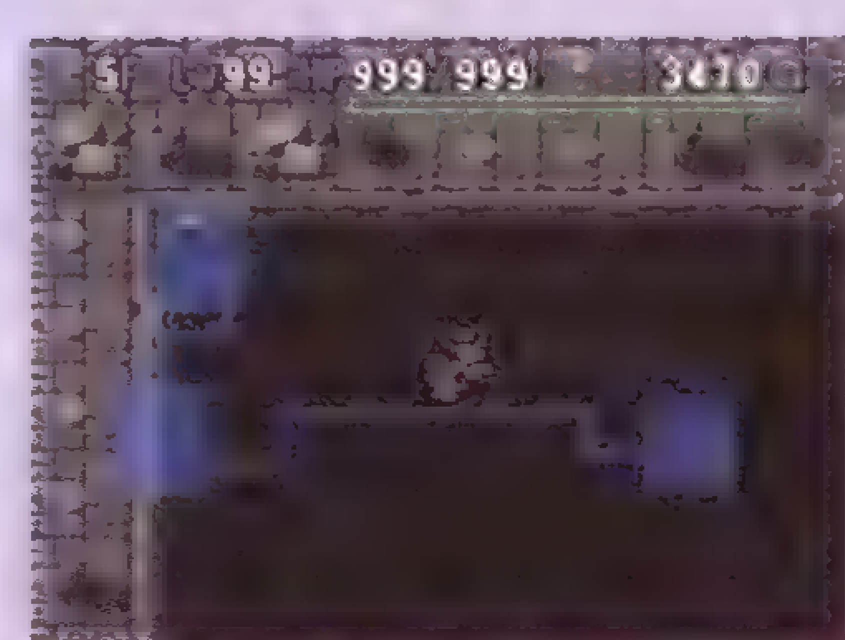


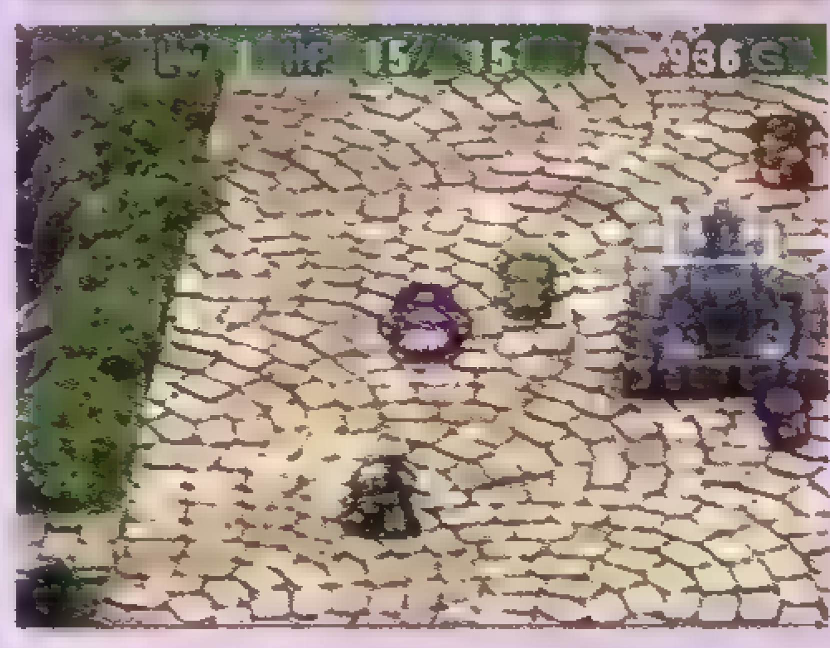
以“□”来锁定方向

只要按下“□”键，杜鲁尼高身旁便会出现一个箭嘴，这时他便可原地改变方向。这个动作最好在魔物们旁边使用，如面对复数敌人时更为有效。

陷阱的发现法

迷宫内设有各式各样的陷阱等待着杜鲁尼高，踏上它们的话便会出现“状态异常”的效果，有时还会直接受伤! 如能及早发现这些陷阱的话，游戏会进行得较为顺利。发现这些陷阱的方法是“空振攻击”，步步为营地前进，加上不断的空振攻击，便是在迷宫中移动的最安全方法! 其实除此之外，把道具投出也可以发现陷阱，虽然这样有点不切实际，但也不失为一个有效方法。









PS	TAKAIA	CD-ROM
	游戏类型 AVG	发售日期 已发售

你的感受、我的心

可以附身的超能力家族后人

这个游戏和其他恋爱游戏最不同的地方就在于那种可以附身的超能力，因为主角是超能力家族的后人，所以主角就可以借着这种超能力知道其他人的事，不知道你喜不喜欢超能力呢？

游戏模式

标题画面中不只有从头开始和读取进度，还有设定、音乐欣赏和记录簿。最特别的就是记录簿，要开启记录簿需要有游戏进度记录，在记录簿中可以找到游戏的必需品，例如在哪里认识、性格、兴趣、特技、喜欢去的地方、秘密和相簿。



附身条件

先要了解对方的一切，因为就算游戏中有可以给主角附身的人，但由于在某些情况下需要玩者选择分歧，万一选择错误就会出现强制的分离，这样就会浪费宝贵的时间。





游戏主要玩法

在游戏中有两个地方可以记录进度，分别是学校画面的更衣室和街道画面自己的住宅，这两个地方也是每次被强制分离后所回到的地方。游戏的目标就是要玩者在超能力消失前，也就是在短短的一个九月之内得到女角的心。玩这个游戏最紧要的是适当的附身，太多的话也会失败，如果附身后选择正确，再加上不错失任何一个发生特别故事的机会就不怕没有好结果。

基本操作

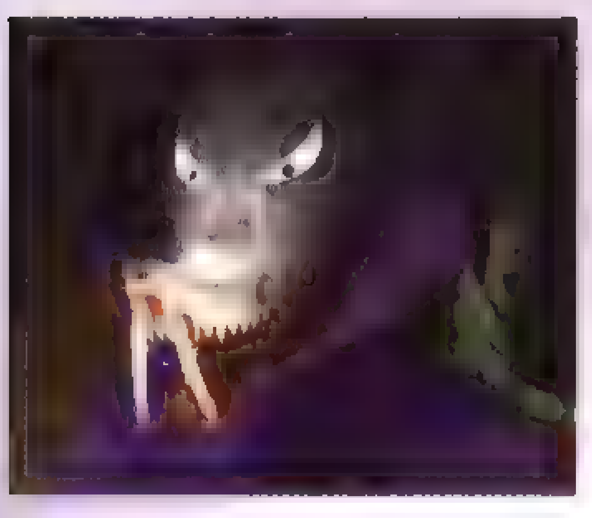
方向键	各种选项的选择
○键／L1 键	选项的决定／一次性显示一段字幕
×键／L2 键	选项的取消
△键	字幕高速化
□键	一次过显示一段字幕
START 键	唤出日程表
SELECT 键	唤出设定画面
R1 键	唤出字典模式
R2 键	字或画面模式更换



STRAY SHEEP~POUL&MARY的大冒险~

PS	ROBOT	CD-ROM
	游戏类型 AVG	发售日期 已发售





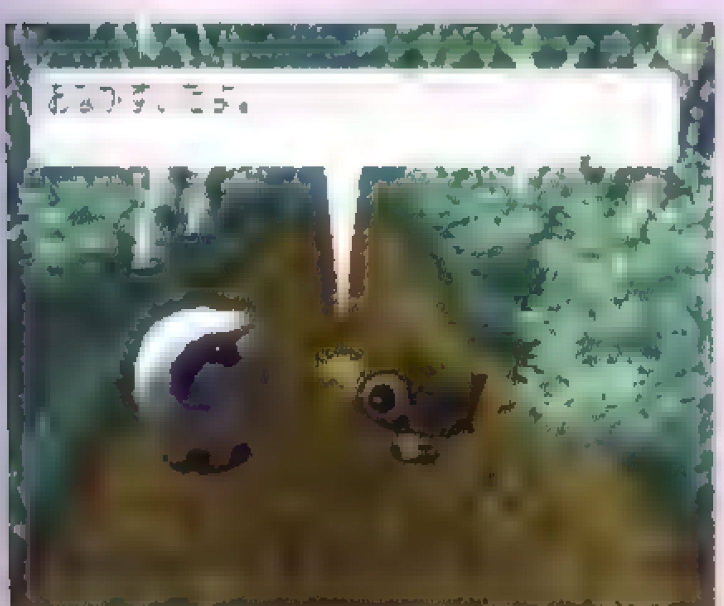
一只可爱小羊的大冒险

一只在1994年10月深夜的日本电视节目上首播，在一年内共播放了三篇的故事，现在已经制作成游戏。诸位玩友可能没有看过这个动画，不过这款游戏还是很新颖，挺吸引人的。

主要玩法

本游戏基本上只是和其他动物谈话，然后破解难题或玩小游戏之后得到道具。比如在刚开始时就要走到草原边，在左上方的指示格出现后按○键，这样就可走到地图的各个地方，后来认识小鸟因为小鸟的帮助而要找寻食物给它，之后的一路上也认识了不少新朋友，也就会有一些冒险经历。另外还可以收集RECORD在游戏中听音乐。







小游戏

第一个是跳崖拿香焦，只要等到达香焦的位置时，连打○键左边充满红色后就算成功。

第二是POUL被转到头晕时要按顺序撞倒冬菇就算成功。

第三是捉青蛙，操纵左右方向和○键跳跃，最后在青蛙能源变成0时到达画面左边就算成功。

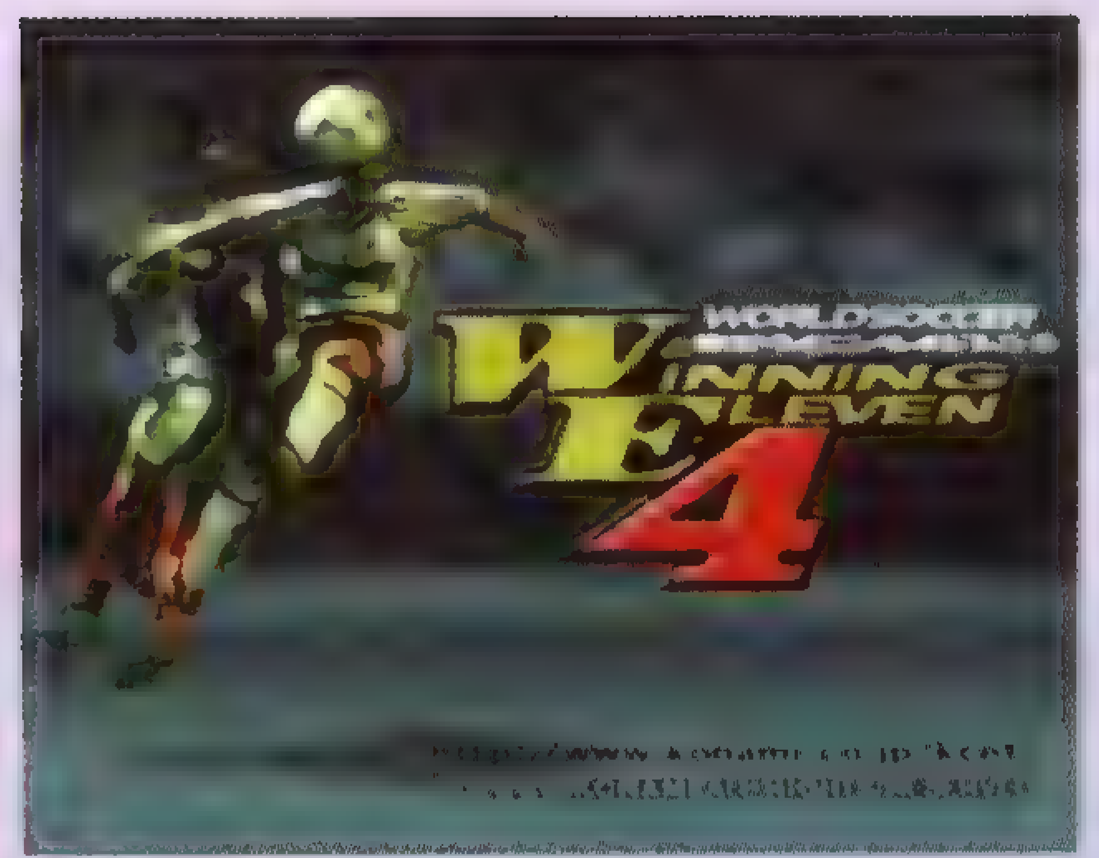
基本操作

方向键	移动
○键	当画面左上方的指示格出现后按／选择画面的决定／加快谈话速度
×键	取消／移动中加速
△键	除了小游戏外不使用
□键	出现道具表
START 键	小游戏中按是暂停／一般时候是“游戏继续”、“放弃”、“记录进度”的选择
SELECT 键	振动手柄的振动机能的开／关、音声替换
L1 键／R1 键	在道具表画面出现时，选道具表、RECORD 表和记录表
L2 键／R2 键	除了小游戏外不使用
左ANALOG方向键	移动

PS | KONAMI | CD-ROM

游戏类型 SPT 发售日期 已发售

WINNING ELEVEN 4



《WORLD SOCCER 实况WINNING ELEVEN》终于再一次和大家见面。此辑是这系列的第四集，相信有玩过这系列的玩家都对游戏中的指令和技巧了如指掌。不过在此辑中除了一些盘球技巧外，最值得关注的是增加了多个创新模式，其中还可以使用曼联、尤文图斯等有名球会。另外，在很多模式中，玩者也可以和三位朋友(共四人)一起对付电脑，令游戏性大大提升。

主要模式介绍

MATCH MODE

EXHIBITION MATCH：表演赛

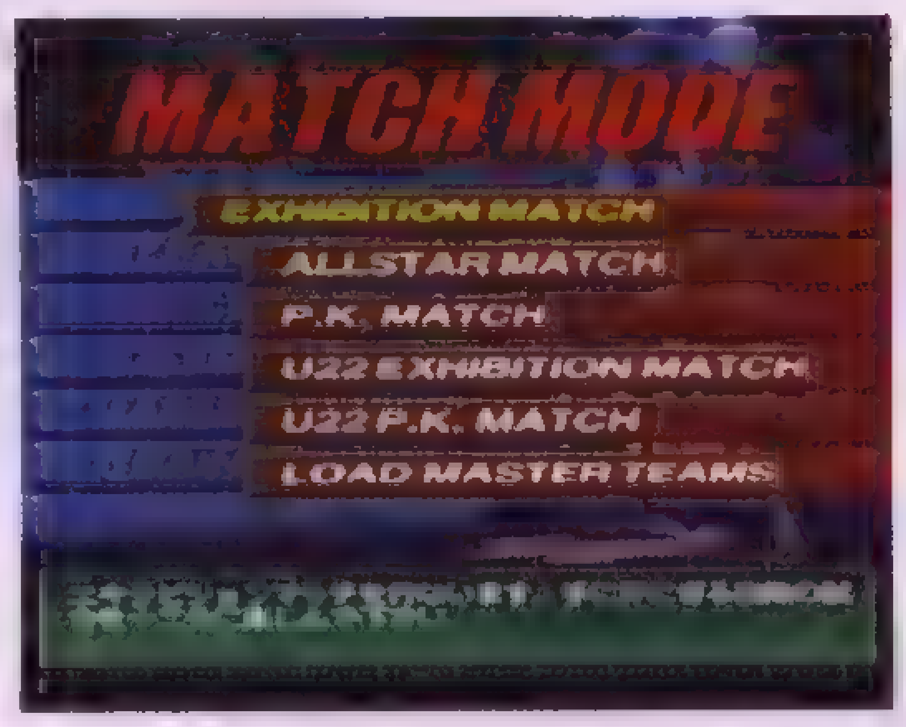
ALLSTAR MATCH：明星赛

P.K.MATCH：点球比赛

U22 EXHIBITION MATCH：使用由二十二岁以下球员组成的球队作表演赛

U22 P.K.MATCH：使用由二十二岁以下球员组成的球队进行点球比赛

LOAD MASTER TEAMS 读取MASTER LEAGUE的球队



在MATCH MODE中，玩者可以使用在MASTER LEAGUE时所组成的球队跟朋友比赛。也可以使用由二十二岁以下球员组成的球队作赛。

LEAGUE MODE(联赛模式)



在这模式中，玩者可以选十六支球队来进行联赛(如果在选队时按□键就会由电脑随机选出)。联赛分为“FULL SEASON”和“HALF SEASON”，FULL SEASON要作赛三十场，而HALF SEASON只需要作赛十五场。

CUP MODE(杯赛模式)

INTERNATIONAL CUP：选择32队参加，而32队共分为八组进行小组比赛。每组的头二名可以进入最后十六强，这十六支队伍会以淘汰方式争取冠军。



KONAMI CUP：这杯赛可让3-16球队参加，而比赛形式可自由选择。

EUROEAN CUP：只可以从欧洲球队中选择十六支球队进行淘汰赛。

AFRICAN CUP：只供非洲的六支球队参赛。

AMERICAN CUP：只供南美洲的十支球队参赛。

ASIAN CUP：只供亚洲的七支球队参赛。

OLYMPIC MODE

使用二十二岁以下的球员参加奥运。

MASTER LEAGUE



从十六支著名球队中选择一支来使用，但玩者选择后的队伍球员会变成原创球员，玩者要在比赛中取胜，获得分数后来购买球员，令自己的球队增强。玩者只要不断重复这个联赛就能组成一支梦幻球队。

TRAINING MODE

利用这模式，玩者可以进行自我训练，其中可以针对自己的弱项来训练。

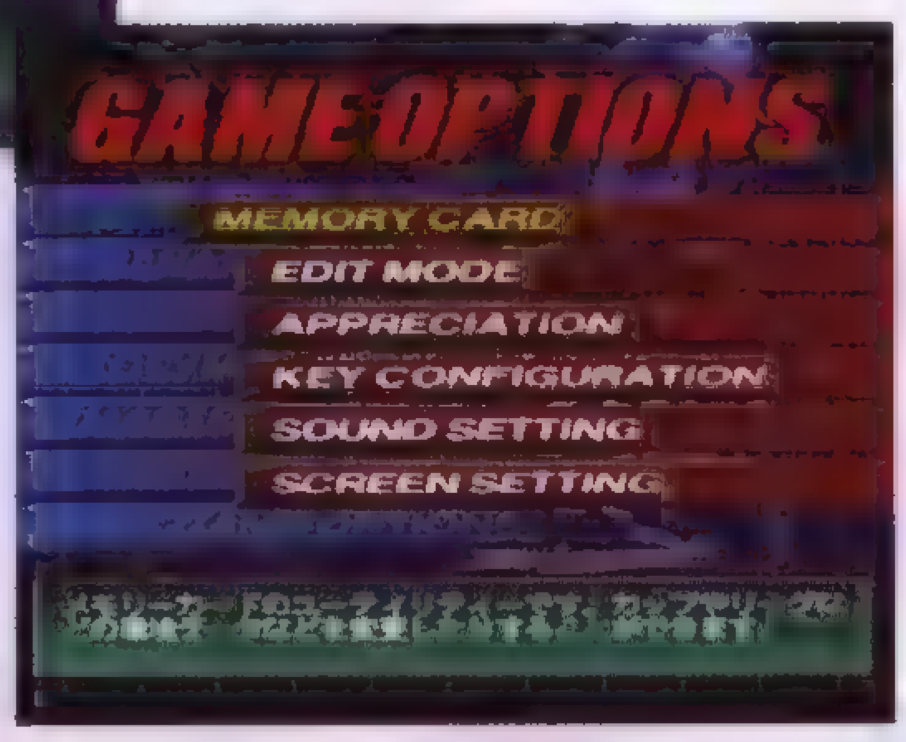


GAME OPTIONS



MEMORY CARD：可以存取各项设定，也可以读取WINNING ELEVEN 3的选手资料。

EDIT MODE：可以修改现有的球员及制造新的球员，使用这个EDIT MODE可以制造所有能力都是9的全能球员。



APPRECIATIION：观看曾经取得的奖杯

KEY CONFIGURATION：设定按键

SOUND SETTING 设定音乐

SCREEN SETTING：调整画面

START MATCH：开始比赛

在进入正式比赛之前，玩者需要先选择参加比赛的人数。决定参加人数后，便可以选择比赛的球队，接着便是比赛的规则，当中可以调较比赛的难易度和时间等。把以上的设定完成后，便会进入设定阵式的画面。

FORMATION

EXIT(退出)

MEMBER CHANGE(换人)

KICKER SELECT(调换踢任意球的人选)

FORMATION(阵式)

CHANGE(转换阵式) 利用这指令可以选择阵式，也可以读取自己设定的阵式。

DEFENSE TYPE(转换后卫防守方式)

COVERING(补位) 当其中一个后卫助攻时，其余的后卫会补上他的位置。



ZONEMARK(区域盯人) 当敌方球员进入我方防守球员的防守范围时，该球员会自动上前盯人。

MAN MARK(人盯人) 实行人盯人防守，但必须在比赛前选择负责盯人的球员。

AWARENESS(选择助攻的球员)：选择上前助攻的球员。

POSITION EDIT(位置设定) 调整球员的位置。

STRATEGY(战略)

SET STRATEGY(设定作战方式) 可以改变作战设定。

PROFESSIONAL：这里可设定四个不同的战术，而四个战术皆由玩者控制。

NORMAL：玩者同样可以设定四个战术，但只有L2那个才是玩者控制，其余三个则由电脑自动使用。

OFS/DFS LEVEL(设定比赛时的进攻模式) 设定进攻模式自动化或是手动。

FORMATION COPY(拷贝阵式)

MANUAL：手动

DEFENSIVE AUTO：由电脑自动调至防守模式

NORMAL AUTO：由电脑自动调至平衡模式

OFFENCIVE AUTO：由电脑自动调至攻击模式

Eiaborating Strategy：作战和阵形设定

Strategy LOAD "HOME TEAM"：读取HOME TEAM的资料

"AWAY TEAM"：读取AWAY TEAM的资料

SOUND SETTING：声音设定

CONTROLLERS：参加人数设定

EXIT MATCH：退出游戏

	攻击时	防守时
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]2键	改变战术	改变战术
[illegible]	[illegible]	[illegible]

特别操作方法

改变战术

按下L2键后，再按○键、×键、□键、△键来转换战术。

调整攻击模式

按下R2键后再按□键会变成守备模式，如按下R2键再按○键会变成攻击模式。

笠射

按着L1键再按□键

撞墙

按着L1键再按×键或○键

冲刺

在球员正在加速的状态，向跑的方向连按两下十字杆。

漏球

当传的球快要到脚时按下R1，球就会漏掉。

假动作1

连按二次L1，持球的球员便会使出假动作。

假动作2

当射球时按下×键，便可以避过敌人的拦截。

传中

在接近底线时，按一次○键就会传高球到禁区中央，按二次的话就会则是中高球，按三次则会变成低平球。

技术讲座～传球篇

在这一集中，有很多地方都作出了修改，由于游戏设定的改变令一些上集能够做到的动作到了本集已无法做到，当中以传球最为明显。在刚刚开始游戏时，会发现球员在传送时常会出现失误的情况，或是传送中的球经常被对手夺去。要怎样去解决这种难题？以下会为大家讲解一下。

传球的基本概念



传球成功率的高低，对比赛的结果有着决定性的影响。要怎样做才能成功地把球传送到队友的脚下呢？首先在传球之前，要看清楚传球球员和接球球员之间的距离，如果是距离远的话，用地面传送就很可能被对方的球员抢去皮球，因此应以高球传送。

提高传球的成功率



只要大家留心看的话，就会发现球员在某些姿态下传的球会软弱无力，很容易被对手抢断。其实这种情形和真实的足球非常相似，如果持球球员想把球传到前方的队友时，因为"顺脚"的关系，传球就会比较有力和准确。相反队友在后方时传球的球员便要扭身传，这样的传球肯定会比较无力和不够准确。正确的传球方法是先传到后方的球员，再传到前方的球员。

"一脚传球"是游戏至胜的关键



"一脚传球"的意思是球员在接到球后便马上把球传出。使用这方法的好处是攻击速度快，而且球员不用带球，当对方球员过来抢球时，我方已经把球传出，对方只有四处扑空的份儿。

虽然这方法有它的好处，但如果使用得不好很可能会弄巧成拙。所以在传球之前应先

知道各队友身处的位置。以便能第一时间把球传到有较多空位的队友脚下。

高球的传送方式

高球传送的难度在于传球的力度，玩者在传球时要因距离来选择力度。由于传球的力度会影响球踢出后的距离，因此只要适当地控制力度，就可以变化出其它的传球方式来。例如轻轻一按，就可以把球传到空位处，也能用作过人之用。

使用撞墙来推进

利用撞墙可以有效地进入敌方的腹地，当然在使用时必须考虑球员身处的位置和情况。如果队友和对手球员紧贴着的话，使用这招便会被对手抢去球。

在我方二对一的情况下，使用这招是一个不错的选择，如果成功的话，就可以越过对手继续前进。如果在大禁区顶使用更可以突破对手的防线。

穿越球的使用方法



比起上一辑，本集的穿越球的成功率下降了不少。在中场使用的话，很容易会被对手夺去皮球，因此穿越球最好在大禁区顶使用，把球传到大禁区里去，再由前锋施射。此外，也可以用来传送给两旁的边翼球员，直接把他们送到底线去。

传中的密诀



在上面跟大家提过三种不同的传中法，现在再为大家介绍一次。第一种是传高球，方法是按一次○键；第二种是中高球，方法是连续按二次○键；第三种方法是连续按三次○键，这样就会使出低平球。

其实三种方法各有特色，使出高球传中时，皮球的速度较慢，玩者此时应可移动顶球的球员来争位，如果能移动至防御球员之前，顶中球的机会就会提高。

至于使出第二和第三个方法的好处就是球传中的速度会比较快，只要我方有球员赶到的话便能容易地把球送进网窝，在突击时尤其有用。

其他

在球员名单旁会有一个球员所担当的位置显示，分别是：

GK——守门员
LIB——自由人
SW——清道夫
CB——中后卫
LB——左边卫
RB——右边卫
DH——防守中场
OH——攻击中场
CF——中锋
LW——左翼
RW——右翼



元老明星队出现

当完成了League mode后，就可得到梦幻“All-Star team”，当中的阵势强劲万分，现在便为大家介绍一下里面一些出名的球星。

Classic World All Stars

10	Maradona 马拉多纳
7	Pele 比利
20	Caniggia 卡尼吉亚
11	Campos 坎波斯

Classic European All Stars

17	Eusebio 尤西比奥
4	Gullit 古利特
7	Cantonna 坎通纳
5	Beckenbauer 贝肯鲍尔
6	Baresi 巴雷西
9	Muller 穆勒

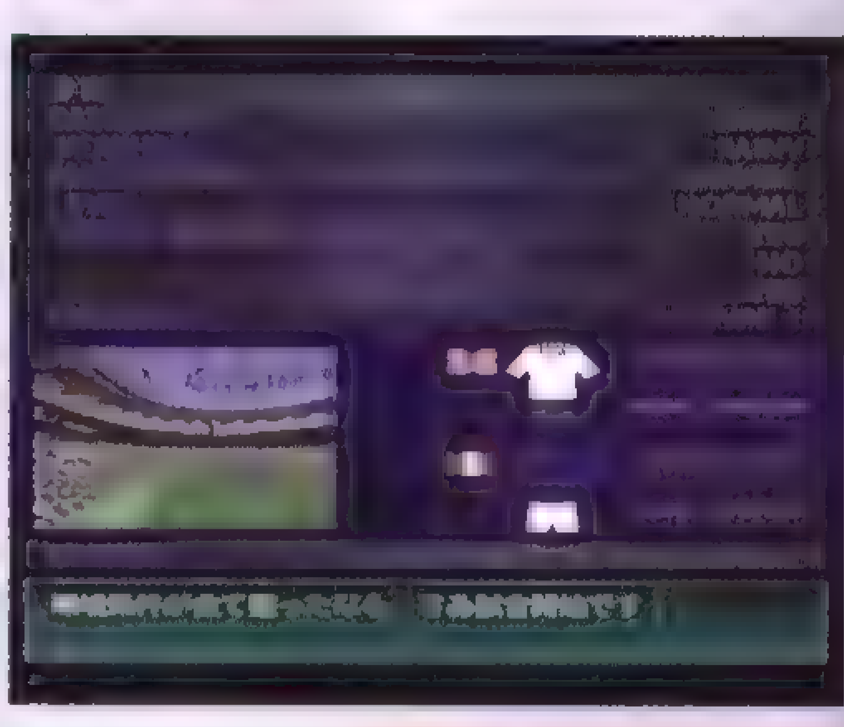
现今明星队出现

Euro All Stars

World All Stars

出现条件：在INTERNATIONAL CUP中胜出，没有任何限制。

特点：当中包括了一些新旧球星如法国的“安内尔卡”、乌克兰的“索夫琴科”。



Club	球会	国家
MANCHESTER	曼联	英格兰
LONDON	阿森纳	英格兰
CHELSEA	切尔西	英格兰
LIVERPOOL	利物浦	英格兰
MONACO	摩纳哥	法国
MARSEILLE	马赛	法国
DORTMUND	多特蒙得	德国
MUNCHEN	拜仁慕尼黑	德国
BARCELONA	巴塞罗纳	西班牙
MADRID	皇家马德里	西班牙
INTERNATIONAL	国际米兰	意大利
TORINO	都灵	意大利
MILANO	AC米兰	意大利
ROMA	罗马	意大利
PARMA	柏尔马	意大利
AMSTERDAM	阿姆斯特丹	荷兰



PURUMUI PURUMUI

PS	CULTURE PUBLISHERS	CD-ROM
	游戏类型 RPG	发售日 已发售

故事

在菲利库·莎尔多地带有一个名叫米诺斯的地方，是个非常繁华的城市。这个城市已经有了比较高的生产技术，但是突然有一天，拥有这种生产技术的人全都不知去向了，只剩下一些贝鲁族的人在漫长地等待……

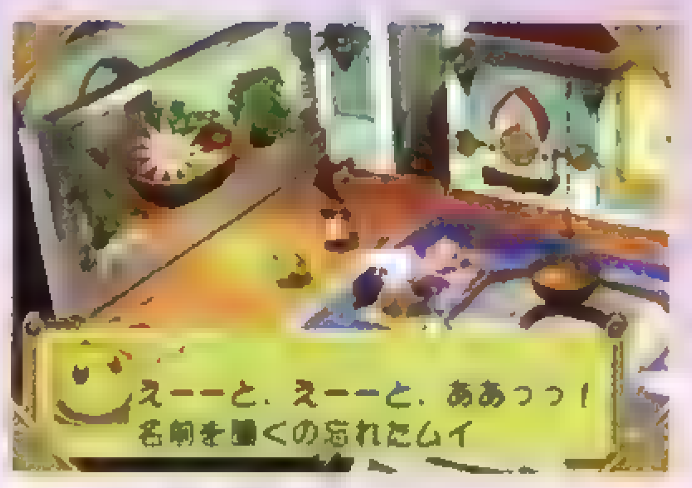


在200年后的某一天，在女神的森林遗迹附近有一位少女从天而降。库鲁村中一个名叫梅尔的孪生妹妹宝贝莉看见了这名少女，她对宝贝莉说她叫玛多嘉。没多久，适应了村中生活的玛多嘉便在库鲁村中过着平和、开心的日子。但是谁也不曾察觉这段平和、开心的日子快要过去了……

村的介绍

村长的家

玛多嘉得到宝贝莉和梅尔的帮忙后，他们收留了她，暂住在村长的家中。这也是游戏序章的开始。这里是菲利库·莎尔多的探险基地。二楼是借给玛多嘉休息的房间，在这个房间里有一本书，玩者可以在这里储存游戏的进度。





村子的厨房

这个厨房是和村中所有居民共用的，玩者要烹煮料理也可以来这里。

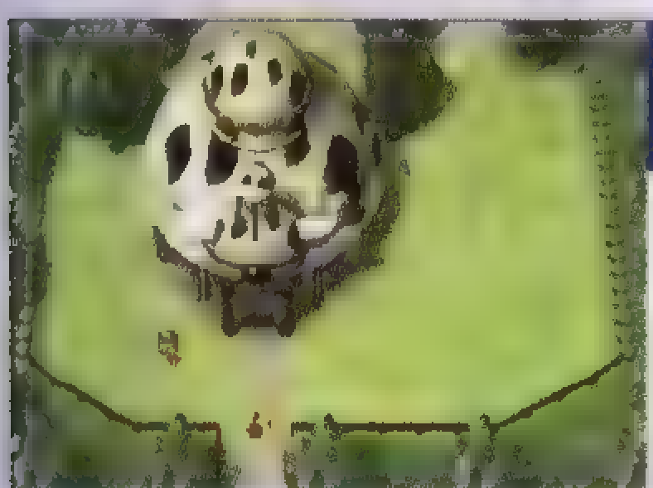
喷水广场

在村的正中央有一个广场，在广场的正中央有一个会喷水的水池，听说这个喷水池守护着这一个和平的村镇。在喷水广场的附近有一个购物市场，玩者可以在这里购物。



牧场

在牧场中出售的是在烹调料理中必要的(ミルク)牛奶和(タマゴ)鸡蛋，在这个世界中的牛奶和鸡蛋非常特别，全部都是用机器制造出来的。



攻略流程

村长的家

玛多嘉，刚刚醒来

厨房

梅尔在烘面包

喷水广场

在喷水广场有一个市场，进去后玩者和卖牛奶炖蛋的男孩谈话，他会告诉玩者因为现在没有鸡蛋可以制作牛奶炖蛋，所以不能卖给玩者，故此玩者要先去牧场买鸡蛋。



牧场～オバケ屋敷

从国王那里听取ボイン的谈话，去オバケ屋敷，在屋敷中和ボイン谈话。

牧场～喷水广场

返回牧场，从国王那里取得鸡蛋。再去喷水广场的市场中和卖牛奶炖蛋的男孩谈话，因为玩者帮他找到鸡蛋，所以他便立即制作牛奶炖蛋给玩者。

村长的家～女神的森林

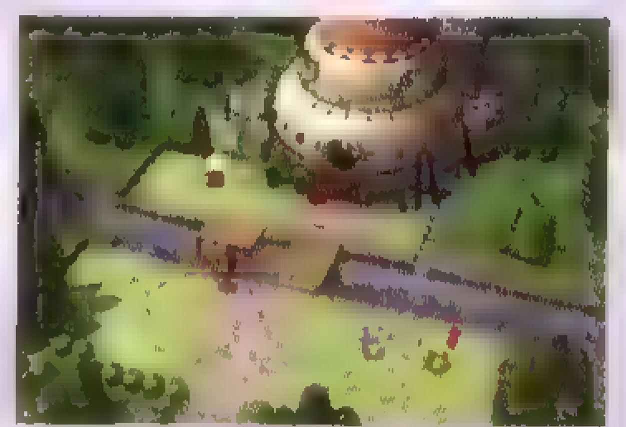
在厨房中制作布丁，跟着返回村长的家。村长提议玛多嘉和梅尔到女神之森林入口附近逛逛。

村长的家～工房

从梅尔处拿到冠草。在工房与カーざヤジ谈话。

村长的家

进入村长的家最里面，在河流边遇见一名冒险家モツテルコレコレ，从他的手中可以获得冠草。



女神的森林

在坏桥附近有一个变身点，梅尔可以在这里变身后进入女神之森林的神殿中。从玛玛女神手中取得ナイトメダル。

村长的家

返回村长的家，村长姆和女神的垂饰谈话。这时要去厨房烹调短蛋糕しよーとケーきお。

ないとめだる·けーと

在(イチゴ)草莓田的西侧有一座桥可以渡过河川，去ナイトメダル·ケーと，在秘密之森有一个宝箱。

とれんと之森的洞窟

在とれんと之森的洞窟内有一个BOSS，这个BOSS就是木工怪人へのきんぐ，玩者要和他战斗，打倒他后可以取到ぐぃゅ的烹饪方法。

操作方法

方向键	让主人公在原野或在地图上移动／选择道具／控制游标的移动
SELECT键	进入市镇时，按SELECT键会打开大地图。
START键	可以看到主人公(玛多嘉)的状态。而且，在这个状态中可以看到烹饪的方法和收获的材料。
□键	把糖果放在篮中。在原野上和在市镇中所获得的糖果要妥善保存在篮中，因为如果要继续冒险的话它们会变成很重要的分数。
△键	在市镇里可以利用金属变换，但在原野上则不能使用。
○键	进行选择时的决定，在镇上按○键来攻击，在原野上和别人谈话或进行调查等动作时都可以按○键。
×键	取消各种指令。从状态画面回到主题画面。
R1键	解除原野的形态／确定烹饪的材料／使用合体或召唤魔法。



Neo ATLAS II

故事发生于大航海时代的英国，身为主角的你就是进行一切冒险与各地贸易的商人。不过游戏的目的并非赚钱，而是指挥舰队走遍整个世界！每当你找到一件新的事物，游戏中的地图就会扩大，地形更会根据剧情的出现而发生变化，现在就来开创一个自己的世界地图吧！

PS | ARTDINK | CD-ROM | 游戏类型 SLG | 发售日期 已发售

以物换物的商业

一旦发现城市就可以进行买卖。交易时都是以两地的特产进行交换形式的买卖。要注意，并不是地图上任何地点可进行交换买卖，若两地间没有足够船只通行的海路也就无法进行。初期可选择就近的地点交易，当地图越来越大时就会出现更多选择。若有足够金钱时可选用“积载量”高的“贸易船”，来回一次就可购到很多金钱。



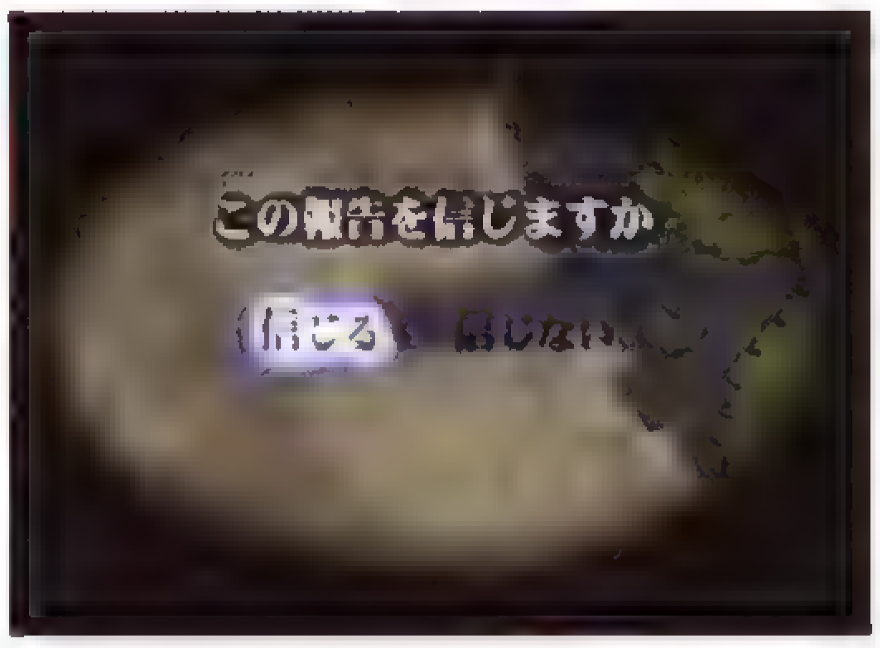
灵活地赚钱

为了扩大地图，必须赚取金钱来购买各种必要用品。初期玩家只可选择4条买卖路线，选择时当然要以不出现赤字的买卖为上。不过由于买卖的物品都是该地的产物，当交易持续了一段时间后，产物会渐渐减少，这点可从“贸易航路”中查看。当产生输出量低于10%时可暂时作出“贸易休止”，待它慢慢回复后即可再开。若直接“废止”时就是取消本航路，船会以低价卖掉，除非有更好的交易，否则最好别随便中止。



你相信吗？

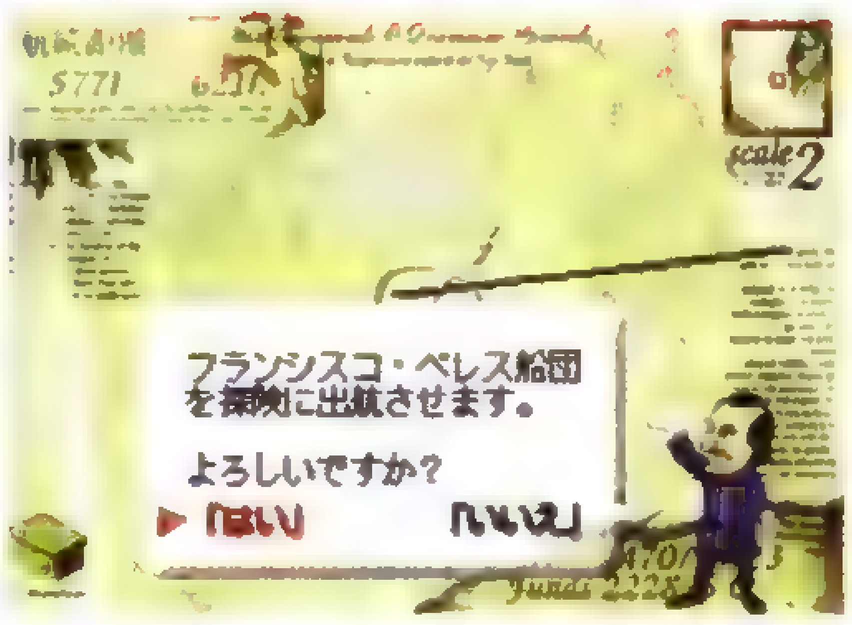
除了出现特别剧情外，平时玩家只可以在已知的地图上进行买卖。若想要扩大地图的话，就要进入“探险”了。探险的先决条件是要找到船队的提督，游戏开始时只要多调查新事件就不难找到。先按□键进入选择画面，指定一位提督后选“探险航海”，即可自行选择航行路线。此时应指向仍被厚云覆盖的地方，直至航行路线无法伸延时，按□键再选“设定终了”即可。提督即会带着船队进入指定地点，当他回来后会向你报告他的所见所闻，并问你相信与否。这问题对地图的形成有极大影响，只要相信的话传说就会成真，不相信就会当没听过他的话，必须重新探险了。不过即使没有任何发现，提督的航海能力还是会慢慢提升的。





展开调查

在地图上有很多未开发的地方，全部都以“宝箱”的图像显示。只要用指针指向这些位置即可得到奖金和情报，也会发现城市，有时还会找到各式各样游戏历史中的重要人物，这些都是对开关新地图有着极重要的意义。游戏中的地图上也有白色的“对话云”，只要调查它即可知道各种情报和建议。不过有些细小的城市不易发现，可按L1和L2放大地图。放的越大就看得越清楚，我建议有DUAL SHOCK的玩家先在“SYSTEM”内将振动一项改为“都市”或“对话云”，当某一点内有这些东西，却因没放大地图而看不到时，手键会震动，此时只要在震动出现的位置放大地图即不难找到了！





改变提督据点



所有船只都是玩家给提督们使用的，虽然一人最多可指挥四只，但一般情况只要两只船就可以了，一来可省钱，二来即使要修理时也不需太多金钱。而且每年均要出粮给提督，若资产值不高时最好别买太多船，也不要请太多提督，一般来说有三人已足够了。不过每种船都有最大航行距离，可以的话每当发现新大陆时就立即将提督的据点改到那里，然后由那据点继续扩大地图。只要选择想要移动的提督，再选“船团移动”即可选择地点。不过有些提督和该地点的友好度不高时，要泊船就要花些钱了。



攻略透解



攻略透解

生化危機3 最終脱逃 44
WILD ARMS 2 62
BISHI BASHI CHAMP SPECIAL 2 74

PS | CAPCOM | CD-ROM × 1
游戏类型 AVG | 发售日 已发售

BIOHAZARD 3



生化危机 最终脱逃

OPENING

两部军用直升机，正在接近RACCOON市的上空。

RACCOON市内，不断有市民变成丧尸，并向其他仍未变成"同类"的人类袭击。

RACCOON市警"R.P.D."全部出动，严阵以待正在步步逼近的丧尸群。

停在大厦天台的军用直升机，放下了一批似乎是训练有素的军人。

然而，和丧尸的数目相比，实在相差太远了。

R.P.D.决定开火迎击逼近的丧尸。在强大的火力下，丧尸有的被打倒，有的被击退，但丧尸的数目实在太多，R.P.D.的防线开始崩溃……

从直升机降下的军人们，也受到丧尸的袭击，他们举枪还击……

面对似乎是打不死的丧尸，他们疯狂地开火，但仍然是难逃一死……

RACCOON市的街头，已再没有生还者剩下……





逃亡中的JILL，随着一所大厦爆炸时的冲击波跳了出来，但四周却有无数丧尸包围着她，这时她手上只有15发子弹，往前走是唯一可行的……好不容易爬上路障避过刚才那批丧尸，周围又已经被另一批丧尸包围，JILL在千钧一发间冲过了一条后巷，在RACCOON市保住了性命……

9月28日下午

已经再听不到人们四处逃窜的惨叫声，除了……我仍然活着

仓库 STOREHOUSE



在RACCOON市DOWNTOWN的一个小货仓内，JILL和一名大叔都在此避过了丧尸的袭击而得以保存性命，但JILL对死守在此并不太乐观。

JILL："我看也是时候离开这里了。"

大叔"什么？你疯了吗？我在路上失去了自己的女儿呀！你叫我再出去哪里呢？"

JILL："关于你女儿的事我也很难过……但应该不会再有人来救我们了吧？"

大叔"……总之我就不会离开这里！与其被那些死尸吃掉，我宁愿饿死在这里还好！让我一个人静静！"

JILL虽然想再劝这位大叔但不成功，只好独个儿想办法离开。

这时JILL正身处101"仓库"之中，这里的尽头有一个小型保险柜，里面放了一份"手枪子弹(ハンドガンの弹)"，而保险柜前的纸皮箱上则入了"急救喷剂(救急スプレー)"一支。

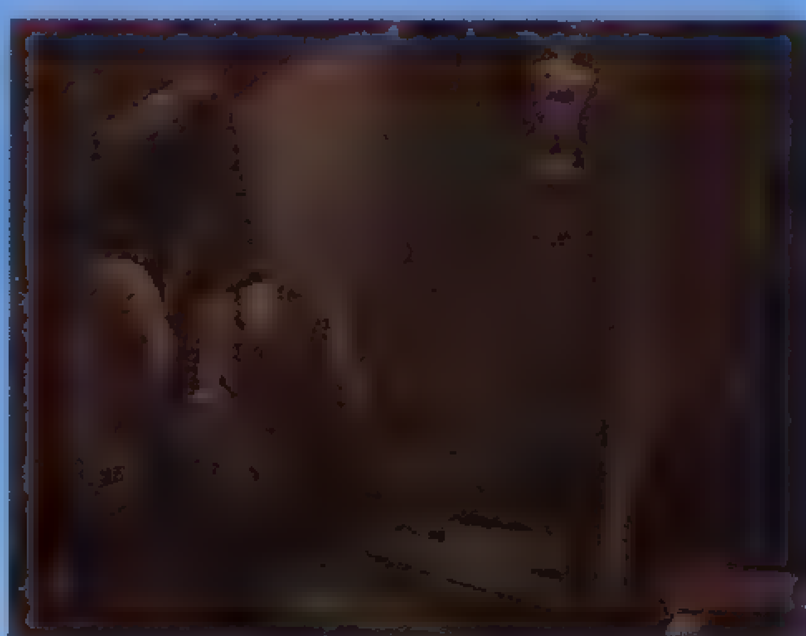
由于仓库的门被锁着，JILL于是先沿铁梯来到上层的100"仓库办公室"，这是个拥有异次元箱及SAVE打字机的房间，所谓的异次元箱，是当你将道具放在里面之后，可以在其他地方同样的箱子内取回的设施，而SAVE打字机则可用来记录游戏进度，但就需要装备"色带(インクリボン)"在身上才可。



在办公室的门边的墙上，挂了一条"仓库的钥匙(仓库のカギ)"，而打字机旁边也有一份"色带"，至于储物柜内则放了2份"弹药粉A(ガンパウダーA)"，是这集新增的道具，只要将弹药粉直接或经过混合后和初期装备"上弹工具(リロードツール)"组合(组み合う)，便能制成各式各样的弹药。

利用"仓库之钥匙"，JILL开启了通往102"仓库前通道"的门，而钥匙则可在使用后按照电脑的提示丢弃掉。

"仓库前通道"并没有什么敌人或道具，JILL可直接进入103"大街"。但这里也没有什么可以得到的，反而要面对不少丧尸，因此并不划算，建议大家不妨直接走进104"Y字路"更为有用。



这里的途中有一扇通往地下室的门，当JILL正想调查一下时，突然有人夺门而出，虽然看得不太清楚，但这人似乎是S.T.A.R.S.的队员毕特，从一大群追着他的丧尸来看，相信这便是他夺门而出的原因吧。

费了一些弹药和时间解决掉这群丧尸后，JILL来到了地下室，这里有一名警员的尸体，尸体上则放了一柄"散弹枪(ショットガン)"，而架上则有一支适合打火机使用的"打火机电油(ライターオイル)"。离开地下室后，可进入对面的小路，在路的两旁各放了一株"绿色药草"，而沿着这条路一直走，可来到106"地面店铺型楼宇前街"，这条街的右边分别开设了107"酒吧JACK"和10F"时装店"，但"酒吧JACK"的门被反锁，"时装店"又要以特别的钥匙才能开门……反而是在转弯位置有一个箱子是可以爬上去的，爬上之后不但可在墙边得到MAP"UPTOWN之地图(アップタウンの地图)"，还可在铁梯之上发现2株"绿色药草"。



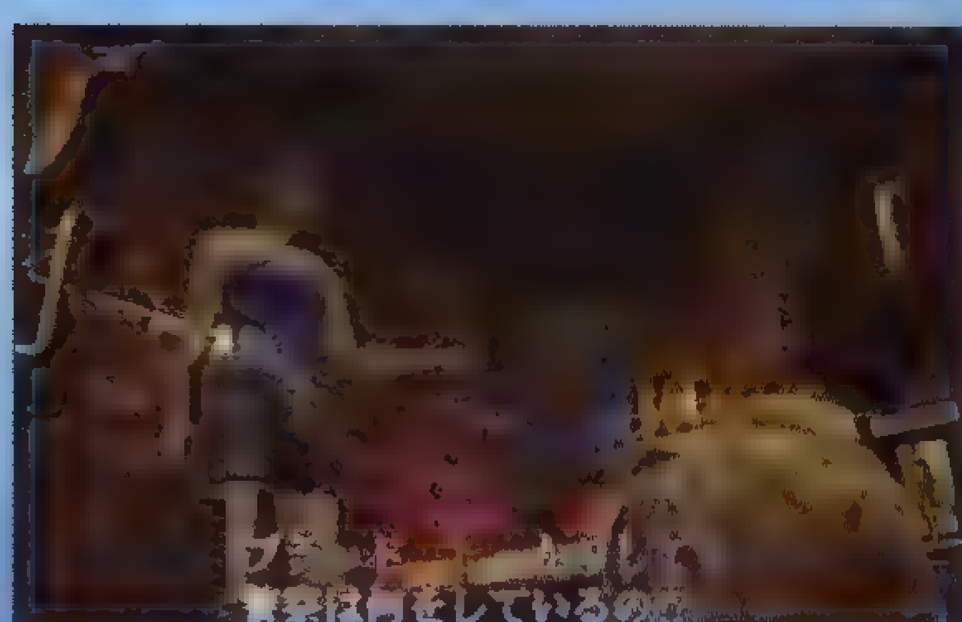
酒吧 BAR JACK



JILL推开另一边的门，来到了105"垃圾弃置街"，当JILL走过中央放置垃圾的区域时，发现刚才从地下室走出来的那人走向107"酒吧JACK"的方向，于是便追了上去，到过"酒吧JACK"后，JILL发现这神秘人果然就是S.T.A.R.S.的毕特，他这时正被一只丧尸缠上，你可以助他先击倒这丧尸(也可以离开房间任由阿毕自生自灭……)，但只要JILL待在酒吧内，那么当阿毕击倒丧尸之后便会开始和JILL说话……

JILL："阿毕，振作点！警察们在干什么！？"

阿毕："JILL，你还活着吗……那些家伙都



是丧尸，不可能对付得了他们吧。话说回来，JILL，我和你都会被杀的。”

JILL：“……你这是什么意思？”

阿毕：“很快你便会知道的了……”

阿毕一边说，一边走到酒吧另一边的门准备离开。

阿毕：“早知道就不加入什么S.T.A.R.S.了。”

阿毕留下这番耐人寻味的话之后便离开了。

垃圾站 GARBAGE COLLECTION POINT

离开酒吧后，JILL沿着105“垃圾弃置街”另一条分支路来到108“警员全灭路”。就如其名字一样，这里布满了大批变成丧尸的警察，他们更冲破路障向JILL这边步步进逼，幸好这里有一个油罐，只要按R2瞄准一射，大概可以将其中的大部分消灭的。之后若走到通道尽头，会在尸体旁边找到2株“红色药草”，此外调查警员的尸体也会找到FILE“照片A(写真A)”。



在通道的中央有一通往109“垃圾路”的门，但被麻绳绕着，虽然手上的“打火机”没有电油，但因为之前在地下室取得了一支“打火机电油”，将两者组合便能变成一部注入了电油的打火机，用这个便能烧掉麻绳将门打开。



垃圾路原本是可以通往左右两边的，但这时左方的路发生了火灾，燃烧着的通道使JILL没法通过，走到通道中央时，两旁会突然扑出来数匹丧尸犬，和它们交战时最好让它们集中在一边，否则便很易被左右夹击，而这通道中央设有一个放置了异次元箱及SAVE打字机的10C“后街储物室”，这里还有“弹药粉A”和“弹药粉B”各一份，可用来补充子弹。



警署正门 POLICE STATION MAIN ENTRANCE

通过“垃圾路”之后会来到10A“警署正门前通道”，这里往右下方走的话有一条可通往21A“商店街后街”的路，但这里的门却锁上了，需要用上些简单的“开锁铁线”才能开启，于是JILL就只好乖乖地前往110“警署正门”。

当JILL正打算进入警署时，身后的铁闸突然打开，毕特满身鲜血地走进来，就在JILL想问毕特发生了什么事之际，一头穿着黑色长袍的巨型怪物突然出现，虽然JILL这时并不知道是怎么一回事，但这头巨型怪物实际的名称是“NEMESIS追踪者”，奉UMBRELLA之命来将S.T.A.R.S.成员通通杀掉的生化杀手!



这时毕特虽然不断求救，但JILL实在被眼前的景象吓得不知如何是好，然而追踪者并不打算给JILL考虑的时间，他一手捉住毕特，一条长长的触手刺穿了毕特的头，毕特当场死去。而他下一个目标，正是同样属于S.T.A.R.S.的JILL!



这时游戏会进入LIFE SELECTION部分，各位可以选择“与杀死阿毕的入侵者对决(ブラッドを杀した侵入者)”或是“逃进警署内(警察署内へ逃达げむ)”，本攻略中所采用的应付方法是“逃进警署内”这样JILL会及时逃进111“警署大堂”，暂时避过追踪者的追击。

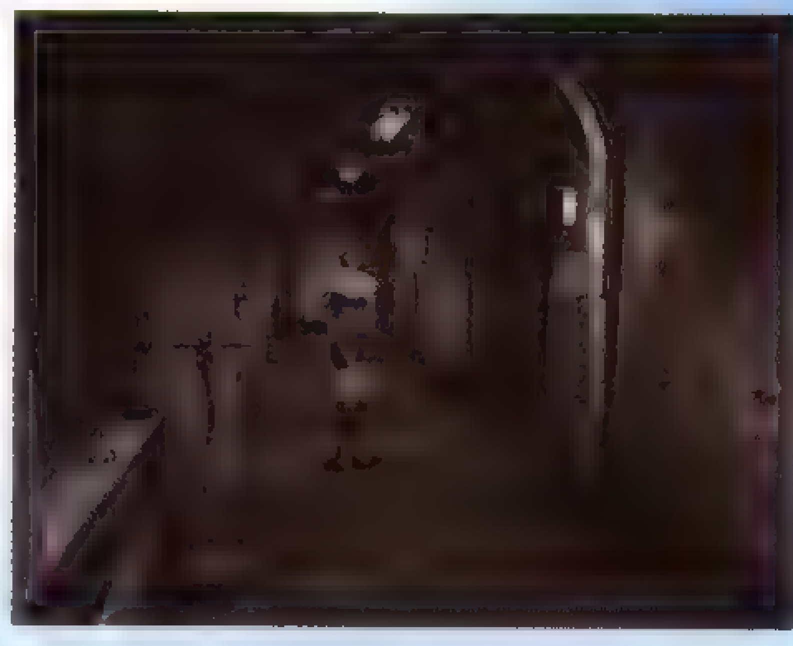
西翼办公室 WEST-SIDE OFFICE



取得了“警署大堂”门边的3株“绿色药草”后，可到中间的询问处取得一份“手枪子弹”及MAP“警署之地图(警察署の地图)”，有需要的人也可顺道SAVE，此外询问处中央的电脑是可控制警署内保安系统的，但就要有“S.T.A.R.S.卡(S.T.A.R.S.カード)”才可操作。

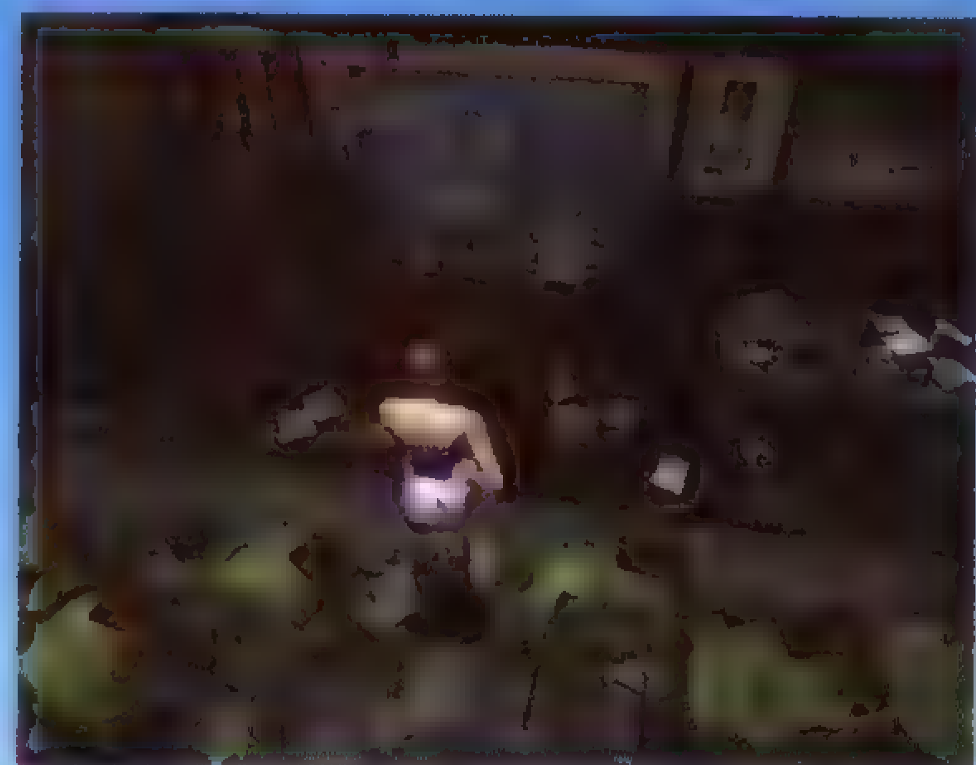
接着可沿旁边的门进入112“西翼办公室”。这里除了有一些变成了丧尸的警员外，也可从房间内不支倒地的马田手上取得FILE“马田之报告书(マービンの报告书)”，之后可继续来到113“押收品仓库”；在离入口不远的储物柜中，JILL找到了一枚“蓝色宝石(青い宝石)”，然而在房间另一边的储物柜却安装了密码锁，没有密码的话是无法开启。

黑房前走廊 CORRIDOR IN FRONT OF DARKROOM



在没有办法的情况下，JILL只好先到来到114“黑房前走廊”，这时可先到楼梯底下的117“警署黑房”一趟，这里是设有异次元箱及SAVE打字机的安全房间，桌面上放了“色带”及FILE“迪比特的备忘(デビッドのメモ)”，而储房柜内则有“弹药粉A”一份。回到“黑房前走廊”后，可进入115“会议室前走廊”，这时虽然会有敌人守着，但因为这是前往116“作战会议室”的必经之路，因此无论如何也要通过。

会议室内没有人也没有丧尸，但在演讲台旁边的桌子上就可找到“S.T.A.R.S.卡”一张，取得之后可行回到111“警署大堂”，然而即使大家这时从电脑取得了密码，也不等于下次再玩时可以省掉不取这张卡，因为这里出现的密码是没有固定的，下次再玩时随时已经变了另一个数字。



记下密码之后，JILL再次回到113“押收品仓库”，而那个需要密码才能打开的储物柜，现在可以打开。里面所放的是一条“刻有纹章的钥匙(纹章の入ったカギ)”，只要稍加调查，便会发现这条其实就是S.T.A.R.S.房间的钥匙。

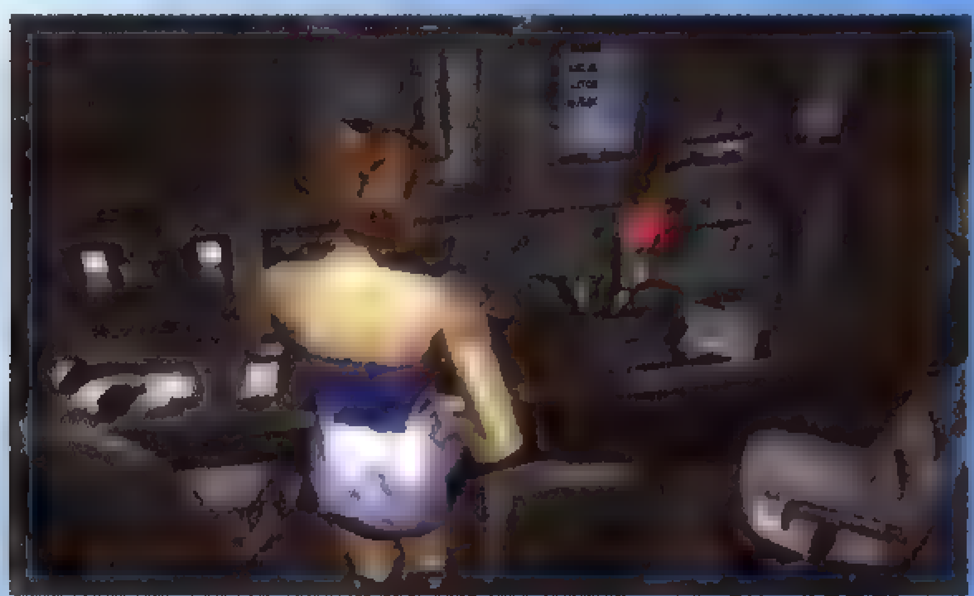
S.T.A.R.S.办公室

再次回到114“黑房前走廊”，这次JILL登上楼梯，来到2楼188“石像之走廊”，这里的石像没有拿着什么宝石，但就有着数匹丧尸犬，摆脱它们后便可来119“办公室前走廊”，而利用手上钥匙，JILL就可以重回这个本来属于她的家11A“S.T.A.R.S.办公室”，而钥匙也在使用后功成身退，可以弃掉了。



果然不愧是S.T.A.R.S.的办公室，可获得的东西相当多，首先在门边的FAX机会发现FILE“来自肯特枪店的FAX(ケンド铳炮店のFAX)”，房间中央JILL自己的桌面上则有“开锁铁线(キーピック)”，房间左方巴利的桌面上有一份“手枪子弹”，莉柏嘉的袋中则放入了一支“急救喷剂”；此外在储物柜之中，会放了“麦林手枪”或“榴弹发射器”两种武器的其中一种。

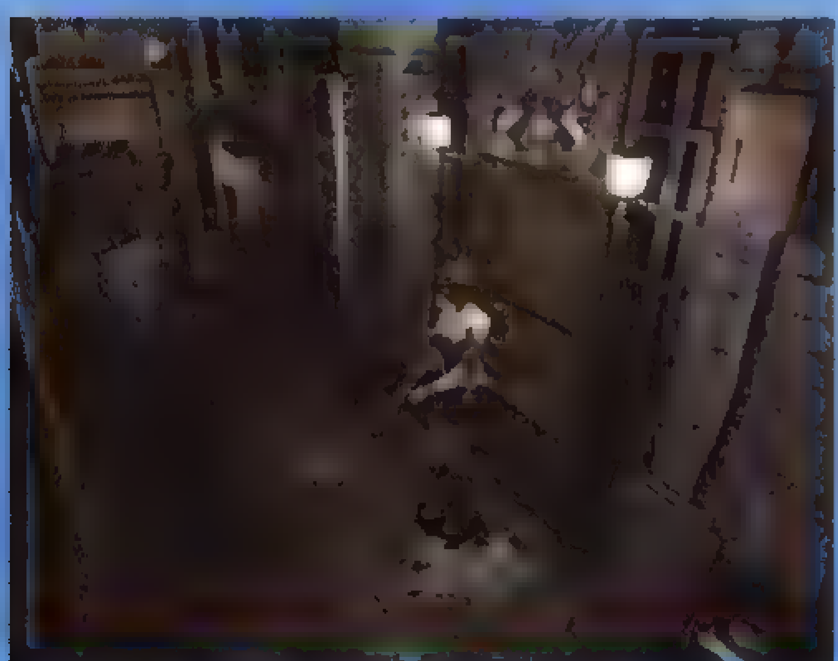
当JILL打算离开房间时，房内的通信器突然截听到一段通信……“混帐……小队……被包围了！……四周也没有生还者……我是卡罗斯……请尽快支援……”既然已经取回“开锁铁线”，那么留在这时里也没有什么用，似乎是时候离开警署了，但当JILL经过114“黑房前



通道”时，追踪者却突然破窗而入，是否和他一战是各位的自由，想逃的话只要逃回111“警署大堂”便可，但若想一战的话，则要留意这次追踪者带了飞弹发射器前来，被它击中绝不有趣，3发便可“完蛋”了。

商店街 SHOPPING STREET

离开警署后，JILL利用“开锁铁线”打通了往21A“商店街后街”的路。调查路上那名军人的尸体，会找到一份“手枪子弹”及FILE



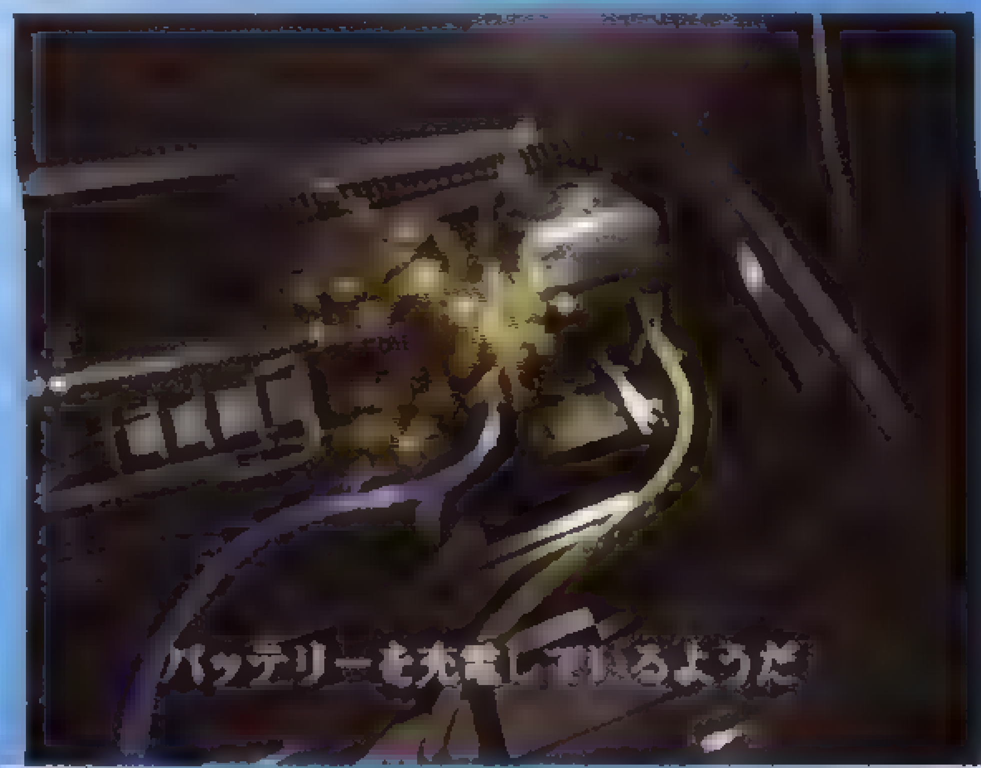
“佣兵之日记(佣兵の日记)”，接着可继续来到218“商店街后街2”，这时右边的尽头安装了一个消防栓，有了它或许可救熄109“垃圾路”的火，但这时消防带被固定在墙上，需要找到工具才能拆出来，至于另一边近门的位置则放了2株“蓝色药草”，可在中毒时拿来解毒之用。

停车场 CAR PARK

继续往前走便会来到200“停车场前”，调查这里的尸体会得到一份“弹药粉B”，但就最好能先解决守在这里的三匹丧尸犬。

再往前走便会来到201“停车场”，这里也发现了丧尸犬，而在第一个弯角前，有一辆正在充电的私家车，调查之后便可得到一条“电线(电力ケーブル)”，房间的尽头也种了一些“蓝色药草”。

停车场的尽头设置了一间21B“停车场办公室”，这里是那种有次元异箱及SAVE打字机的安全房间，而箱上放了一份“手枪子弹”，储物柜内就有“色带”可供使用。



高级酒店前 EXCLUSIIVE HOTEL

离开“停车场办公室”之后会来到202“高级酒店前通道”，这里正常来说会有三匹丧尸犬，由于到达这里时是身处在通道中央，丧尸犬的动作又特别敏捷，所以最好自己走到通道的一边，然后再遇攻击时不断按L1键改变瞄准目标，否则便很容易被丧尸犬绕到死角攻击。



“高级酒店前通道”前面，是一座建造中的高级酒店203“建筑现场”，入口旁边会找到MAP“DOWNTOWN之地图(ダウンダウンの地图)”。而当JILL来到中央的分叉路时，突然有一头“巨型跳蚤”跳了下来，这东西的名字叫DRAIN DEIMOS，喜欢出其不意地站起来扑向对手，而这里的天花板上刚好吊了一些建筑材料，各位只要按R2键便可瞄准将它射下来，并取得地面尸体上的一份“弹药粉A”。

餐厅 RESTAURANT

“建筑现场”本来是可经升降机通往204“变压站前通道”的，但因为升降机没有电池开动，暂时只能从205“餐厅前通道”的出口离开。事实上，接下来各位到选择先往211“餐厅”或210“报馆大厦1F”的先后次序，会对接下来发生的事件有一定程度的影响，而本攻略所选择的流程，则是根据能以特定顺序取得所有FILE的方法来编排，由于以特定顺序取得所有FILE后，会得到隐藏的FILE“JILL的日记”，所以就让我们视这个是游戏的主线故事吧。

来到205“餐厅前通道”，可先看一看“开锁铁线”是否带着身上，如果没有的话，则可先进入206“餐厅后T字路”，这里的途中会找到216“商店街储物室”，一个有异次元箱及SAVE打字机的房间，入口旁边不难找到一支“生锈手柄(さびたクランク)”，而架上也放了一份“散弹”。

离开206“餐厅后T字路”之后，可从后门进入211“餐厅”。在后门的旁边，有一个可利用“开锁铁线”打开的柜，里面放了一支“火钩棒(火かき棒)”，而离开厨房范围后，JILL会在餐桌上发现FILE“CITYGUIDE(シティガイド)”，至于厨房的地面上，则有一个通往下水道的入口。



JILL利用刚取得的火钩棒打开了下水道入口，正准备到下面调查一下时，旁边却传来了一阵声音……

JILL：“什么人？”

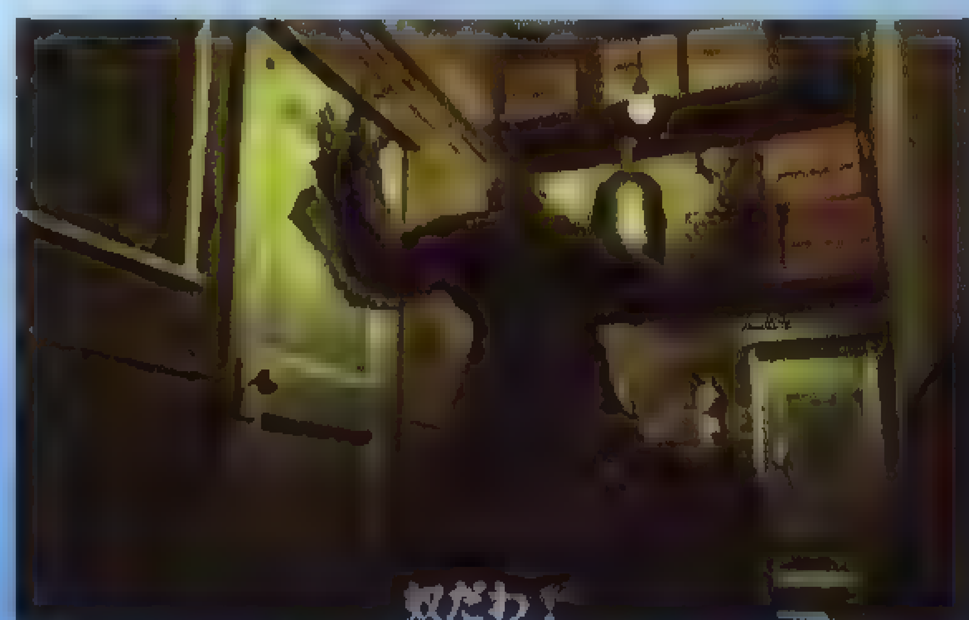
卡罗斯：“喂喂，冷静点，我不是丧尸啊。我是UMBRELLA的生化危机对策部队UBCS卡罗斯伍长，小姐你呢？”

JILL：“我叫JILL……你说你是UMBRELLA的队员！”

卡罗斯：“我们是为了拯救你们这些市民而来到这里的，只不过在降落后变得一塌糊涂了。”

就在这时，附近传来一阵可怕的怒吼，原来是追踪者再度出现了！

JILL：“是那家伙呀！”



这时游戏会进入LIFE SELECTION部分，各位可以选择“逃进下水道(地下へ逃げ入む)”或是“躲在食堂中(食堂へ隐れる)”，本攻略中所采用的应付方法是“逃进下水道”，这样JILL便会和卡罗斯先沿梯子爬进下水道，但这时各位实际上是处于另一个隐藏的分支里面。如果你沿下来的梯子爬上去、又或是留在原处一段时间什么也不做的话，便要回到餐厅与追踪者交战，但如果这时你走到下水道的另一端，从那边的通风口离开时，对以后部分剧情便会带来影响(本攻略是选择回到餐厅与追踪者战斗的)。



餐厅前道路 STEET IN FRONT RESTAURANT

回到餐厅时，追踪者仍在这里，虽然他本身是为杀S.T.A.R.S.而来，但对于开枪还击的卡罗斯也似乎抱有敌意，于是JILL便和卡罗斯一起合力对付这追踪者。虽说卡罗斯是CPU人物，体力似乎比JILL较多，在被击中时仍然会受伤的，而且这一战如果卡罗斯死掉的话，是同样会视作GAME OVER的！但始终以卡罗斯当自己的盾牌会是个不错的战法，只要各位并非只顾着看，而是实实在在地开火支援的话，要击倒追踪者应会比平常容易。



战斗结束后，各位可从餐厅的正门或后门离开(本攻略在正门离开)，而JILL也趁这机会希望从卡罗斯身上打探一些关于UBCS的事……

JILL：“……我有些事情是想问你的。”

卡罗斯“我知道你一定是想约我去街吧？”

JILL：“我想知道的是UMBRELLA投入部队的理由啊。”

卡罗斯：“是为了拯救市民吧。”

JILL：“你不要太过份啊，弄成这种事态的正是因为UMBRELLA啊！”

卡罗斯：“喂喂，我只是个佣兵吧，养狗的也不会向自己的狗解释养它的理由吧！？你就是怎样问我们关于雇主的事，也是毫无收获的，不过，我们要救出平民的这个任务是千真万确的。假如你相信的话便和我们会合吧！好好想清楚了！”

卡罗斯这样说完之后便离开。而JILL则顺道调查了一下205“餐厅前通道”，这时有一个喷水池，池边放了2株“绿色药草”，而墙上一边设有一个书型的空间，写着“给予知识”，而另一边则放了一个“青铜制之指南针(ブロンズ制の罗针盘)”，不过这东西一取出便马上会有水柱射出令你不能离开，因此只能暂时将它放回原处。

市政府大楼前

整理好装备后可继续来到207“市政府大楼前道路”，这里有一个可通往208“市政府大楼”的门，但入口的宝石时钟却因为缺少了两枚宝石而无法开锁，虽然之前曾在警署内找到了一枚“蓝宝石”，但只有一枚是没有用的，倒是在入口旁边的尸体会找到一份“手枪子弹”。



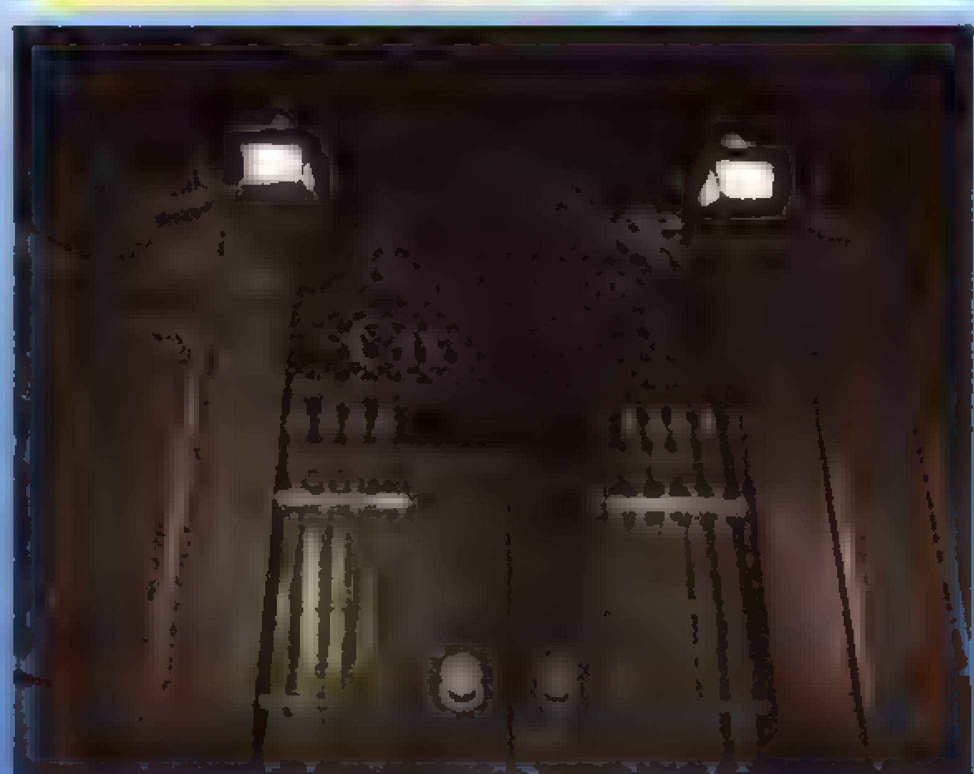
报馆大厦 RACCOON PRESS

“市政府大楼前道路”的另一边是可以通往210“报馆大厦1F”的，如果各位在前往餐厅之前先到这里话，则会又多上些EVENT发生，但现在只会是单纯地用来收集道具之用。首先，在电话亭旁边的纸皮箱会找到“色带”、另一边有“急救喷剂”，而自动售卖机上有FILE“照片B(写真B)”，不过单靠这样是不能走到上层的，各位要先将铁梯子推到尽头，然后爬上它开动总闸，这样才能将防火闸升起。



沿楼梯一直往上走，JILL来到了20F“报馆大厦3F”，这时同样有一些丧尸出没，而在离入口不远的桌面上，会发现一枚“绿色宝石(绿の宝石)”，之后务必先取得桌上的FILE“照片C(写真C)”，才取下房间尽头的FILE“报纸记者之手记(新闻记者の手帐)”。

电车 CABLE CAR



先后将两枚宝石安装在宝石时钟后，通往208“市政府大楼”的门终于打开，这时各位可先左转来到209“泵设施前通道”，再往前走则会到过20A“记念碑前通道”，这里在路旁的一个转角位置放了2株“绿色药草”，取得之后便可来到20B“电车总站”。



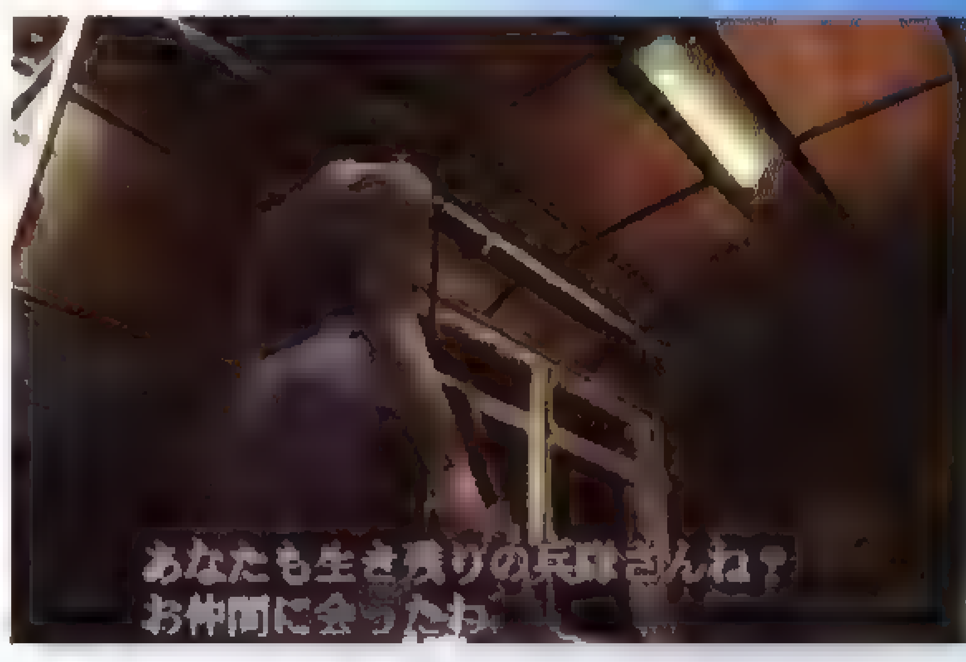
一来到电车总站，眼前已是一群丧尸犬，这时可按R2瞄准油罐将它们一次干掉，门边的尸体身上则放着一份“散弹”；爬过路障后会再遇上一只丧尸犬，再往前走就可从尾卡进入20C“电车”之中。

进入电车后调查尾卡，JILL除了找到FILE“铁道技工之备忘(铁道整备士のメモ)”外，也发现这辆电车“电线”断了、“保险丝”损坏，就连“混合机油”也用干了……

当JILL打算继续调查电车内的其他部分时，只见一名满头白发(但并非年老白发的那种)的军人向着这边走来，从他的军服看来，这人似乎是卡罗斯的同伴……

JILL：“你也是生还的军队吗？我见过你的同伴啊。”

列哥拉(NICHOLAI)“……小妹妹你是如何活下来的？”



JILL：“我和普通的市民不同，是S.T.A.R.S.的队员啊。”

列哥拉“S.T.A.R.S.？是RACCOON市警特殊部队吗？”

这时列哥拉转身离开，JILL却发现在电车上有另一名受伤的军人卧在椅上休息。

JILL：“……里面有伤者在吗？”

JILL走近一看，这名叫米克鲁的人，比列哥拉略胖，而左边腰部附近则似乎受过不轻的伤。

JILL：“伤得很重啊。”

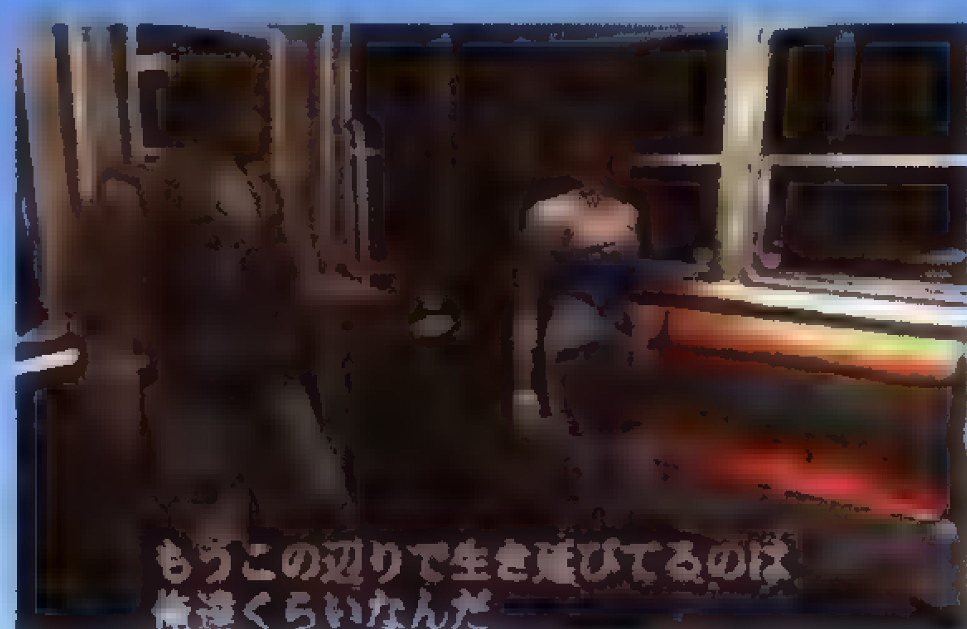
米克鲁：“糟、大家小心，它们来了……！呃、开火、开火呀……不要分散！”

看来米克鲁是梦见自己的队员和丧尸们交战时的情形。

JILL：“放心，冷静点，很快便会好过来的了。”

JILL继续回到前面的卡车，并再次遇上了卡罗斯。

卡罗斯：“终于想和我们合作了吗，在这一带仍生还的就只有我们了，多多指教吧。”



然而，列哥拉对JILL的态度却有所不同。

列哥拉：“这女人不值得相信的……”

卡罗斯：“列哥拉军曹，JILL是自己人啊。部队现在就只剩下我、军曹以及垂死的米克鲁队长，不同心合力的话不能摆脱这种状况吧？”

列哥拉沉思了一会，终于也认同了卡罗斯的话。

列哥拉：“……先来确认一下战略吧，我们接下来要移动到指定的直升机出发地点——时钟塔地区，我们只要在那处放出讯号的话，应该是会有救援难民用的大型直升机降落的。”

卡罗斯"这可不是一条可以轻轻松松走去的路线啊。"

列哥拉"最大的问题是火灾地带阻隔着那个地区，因此我们要利用这辆电车，将它作为移动要塞来通过危险地带。"

卡罗斯："这个提议真不错！"

列哥拉："……好，各自着手工作吧。"

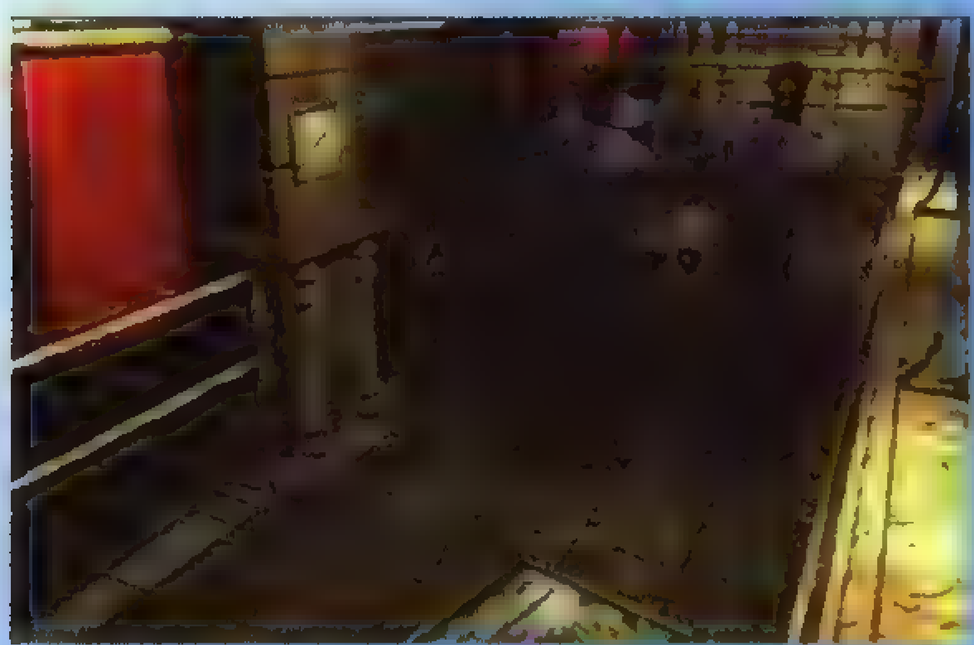
列哥拉说完这番话后便首先离开，而卡罗斯则有一件礼物要送给JILL。

卡罗斯："呃、JILL，你穿起这个吧。"

卡罗斯送给JILL的，是一件可增加装备数目的外套，使JILL可携带的道具数目从这时开始变成10个，而当JILL离开电车之前，也可在座位上找到一个"扳手(士巴拿レンチ)"。

电车站CABLE CAR STOP

如果各位带有"电线"前来的话，不妨在离开"电车总站"之后马上再次进入，这样便会看见本已身受重伤的米克鲁正在独力抵抗一群逼近的丧尸。虽然米克鲁成功击退了丧尸攻势，但这使他伤上加伤……



JILL："米克鲁队长！你这种状态太勉强了！"

米克鲁："我的部下……全部都牺牲了。难道小小伤就可以睡了吗！"

JILL："他们也是UMBRELLA的牺牲者啊！"

米克鲁："不要乱发脾气好吗？你可不要搞错了……我们和那班家伙其实没什么关系的，没有必要为他们卖命。"

JILL："知道了，所以我也来帮你们吧。"

JILL将米克鲁扶上了电车，让他仰在座位上休息。

米克鲁："对不起……我实在太没出息了。"

JILL：你不用在意的，你是在战斗中受了伤的吧？"

米克鲁："我……使很多部下都……死掉了。"

JILL："你现在应该什么也不去想，好好地睡一觉……"

之后便会回到正途的故事流程之中。要开动电车，似乎还需要"保险丝"及"混合机油"才可，于是JILL便先回到208"市政府大楼"从分叉路的另一边前往20E"油站前通道"，希望可在油站找到有用的东西。

油站 GAS STATION

然而，油站这时已关上了铁闸，JILL拿出六角型的"生锈手柄"试图将铁闸升起，手柄却在途中断掉，幸好JILL刚才取得了一个"扳手"，虽然是辛苦了一点，但总算能升起铁闸进入20D"油站"之中。

卡罗斯："JILL。"

当JILL进入油站之后，意想不到卡罗斯也来到了这里。然而，除了他们两人外，他们还发现四周传达室来了一阵阵阴森可怕的叫声……

卡罗斯："丧尸们正在集结起来。"



JILL；"嗯。我可以听得出它们愈来愈多了……"

当JILL打算继续往油站内部调查时，卡罗斯发现环境似乎并不容许她这样做……

卡罗斯："JILL！"

JILL："怎么了？"

卡罗斯："它们来了！"

JILL望向油站之外，发现一大群丧尸正不断向他们这边逼近！

卡罗斯"混帐，它们定是闻到我们的气味跟着来的！"

JILL："喂，冷静点吧。"

卡罗斯没有听JILL的劝告，拿着步枪冲出油站对付那些逼近的丧尸。至于JILL则应在这时来一房间的尽头，这里有一个冷藏库，成功解除密码三次后可得到"机油(マシンオイル)"一瓶。

当JILL取得机油打算离开时，油站内的车房突然冒出火花，触发了地面上的汽油发生爆炸，JILL虽然及时走开避过了火舌，但这里始终是放满易燃物品的油站，看见整个办公室已被燃烧起来，JILL当然是马上离开，但就在办公室前的门边，JILL却发现了失去知觉的卡罗斯。JILL："卡罗斯！"

JILL看见卡罗斯毫无反应，还以为他已经遭遇不测，想不到卡罗斯这时却清醒过来……

卡罗斯"……喂，我还没死的啊。"

JILL："你没有事吗！？"

卡罗斯；"我没有问题，只不过是有点倦吧。"

卡罗斯勉强地站了起来，显然他所受的伤并不轻。

当两人离开油站时，办公室里面的火势已





蔓延出来，储存在油站地下油站的汽油一下子发生大爆炸，幸好两人总算能及时飞身避过爆炸，但整个油站就因此付之一炬了。

卡罗斯："气死人，有点耳鸣呢，JILL，我继续去找装备了，说不定会在这前面找到的。"

市政府大楼CITY OFFICE

卡罗斯说完这番话之后便离开了，而JILL也随后回到了208"市政府大楼"的范围，在经过后院的门前时，数只丧尸突然推开门冲了出来，在打倒他们后，可到达曾在FILES"CITY GUIDE"提及的市长铜像，若调查这个铜像的话，会发现市长像手上的"青铜制之书(ブロンズ制の本)"是可以拿下来的，若加以调查这本书，会发现它有着"知识之书"之意。



看见这"知识之书"，大家相信也会想起那个设在205"餐厅前道路"的喷水池吧，于是JILL接下来便来到这里使用"知识之书"，当这本铜书装好之后，JILL再次尝试取下旁边的"青铜制之指南针(ブロンズ制の罗针盘)"，这次取下之后再没有被水柱阻碍着离开，总算能成功取得这个道具了。



取得"青铜制之指南针"后，JILL回到了208"市政府大楼"市长铜像的位置，这次她将此指南针向铜像使用，变成手持指南针状态的铜像因为触发了机关而自行旋转，而JILL则在调查铜像的背后时发现了一枚"电池(バッテリー)"

变压站 ELECTRICAL SUBSTATION

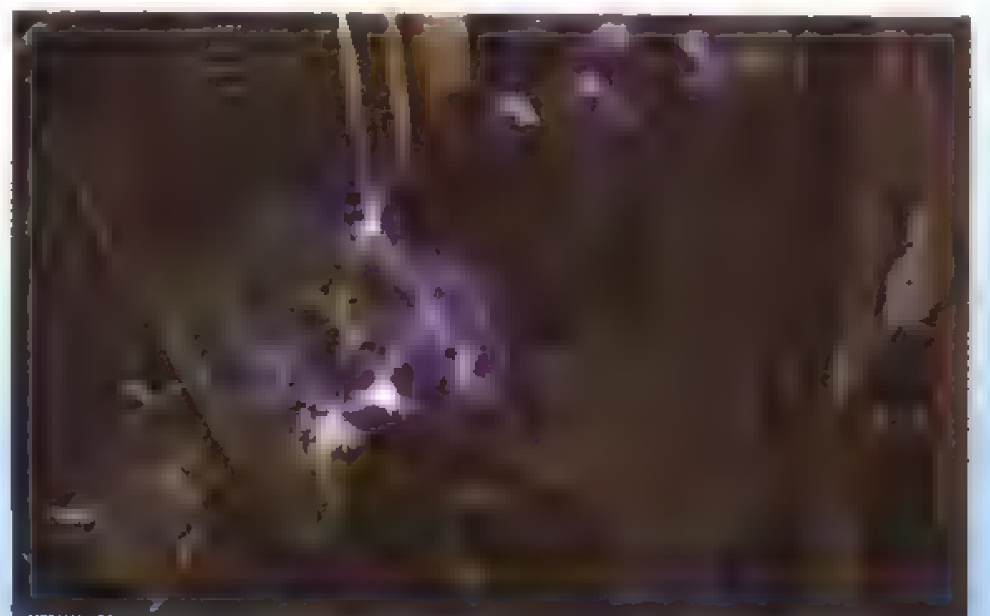
这次取得电池则令人想起了203"建筑现场"的升降机，当时因为没有电池而无法开动，这次拿着电池前来，只要先将电池安装在升降机旁的插头位，便可开动升降机(走进升降机范围按行动键)，来到204"变压站前道路"，如无意外，这里应会有大群丧尸，但因为在弯角位置有一



炸弹，只要在丧尸逼近前先引爆它的话，应该是可以减少一些敌人的。

虽然看起来有两个入口可进入变压站，但这时是只能从213“变压站入口”进入的。214“变压站”里面有着两扇要以不同电压来开启的门，分别是以15V-25V开锁的低压电控制室以及以115V-125V来开锁的高压电控制室，然而，用以开动设施的变压器这时设定了在自动模式，需要先到附近的输电器改以手动模式操作才可，当以特定的方法按动变压器的四个按键，便能先后将低压及高压区的闸门打开，在低压区控制室的架上，可取得一枚“保险丝(ヒューズ)”，而且在高压区控制室的柜子内则可取得“麦林”或“榴弹发射器”，这要看之前在警察局S.T.A.R.S.的房间内取得了什么。

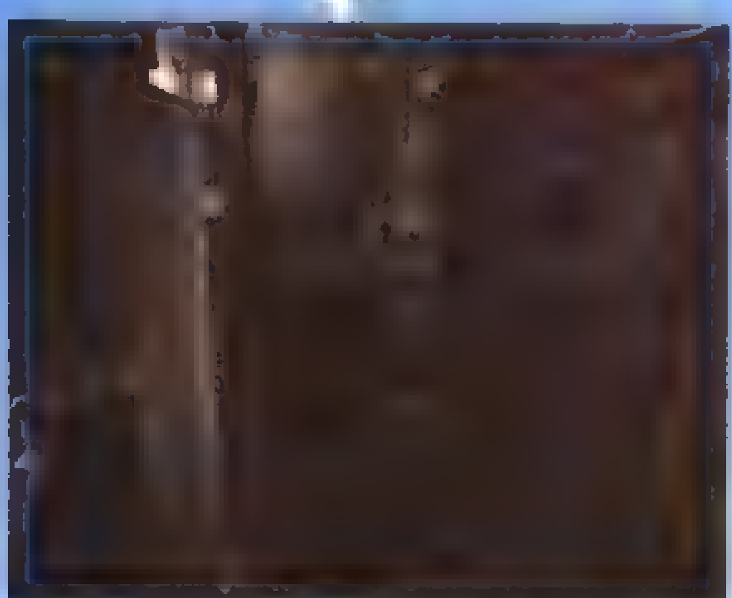




不过，不论你是先进入哪一个控制室也好，当取得了该处的道具之后，在离开时便会发现213“变电站入口”集结了一大群丧尸，这时游戏会进入LIFT SELECTION部分，各位可以选择“冲向后门(非常口に向かう)”或是“提高输电器的输出(送電器の出力を上げる)”，本攻略中所采用的应付方法是“提高输电器的输出”，这样做会令丧尸像“点鞭炮”一样连环爆开倒下，由于可节省大量子弹，所以是一个不错的方法。

营业所前 IN FRONT OF OFFICE

离开214“变压站”之后，可利用升降机回到203“建筑现场”，然后沿202“高级酒店前通道”、201“停车场”及200“停车场前道路”回到218“商店街后街”，这次拿着“扳手”前来，走到通道尽头在消防栓前面使用，成功拆了一条“消防栓(消火用ホース)”下来(取得之后便可将扳手扔掉)，接下来便可来到因发生火警而有一直未能通过的109“垃圾街”，当把刚才得到的消防栓在墙边的水管位置使用的话，便能将火势扑灭，沿着新打通的路可到达10E“垃圾街出口(ゴミ路地抜け道)”，再前进则会来到10B“营业所前空地”，这里在连接”垃圾街出口“的路口旁边放了一个“四角型把手(クランク)”，但这一带有着两匹DRAIN DEIMOS看守着，由于它们吐出的唾液带有毒性，因此要及早决定是击倒它们还是逃跑，千万不要犹豫不决。



制药公司营业所 SALES OFFICE

摆脱它们后，便可进入设在街道尽头的11B“制药公司营业所”，一进入这里时，只听到里面传来一阵惨叫声，JILL时去一看，发现列哥拉正在一名同属UBCS的同伴尸体旁边调查，从地面上的鲜血看来，这人大有可能是被列哥拉所杀的……

JILL：“……是你杀掉他的吗？”

列哥拉：“对，这个人已经开始丧尸化，让他留下只会带来危险。”

JILL：“不过他应该还有意识的吧？”

列哥拉：“反正也是要杀，在变成丧尸前杀死的话倒可以打少两枪。”



列哥拉接着便继续埋首收集尸体的资料，不让任何人骚扰他，这营业所内虽然有一个药品保管室，但这里的门是以电脑上锁的，为了找寻有关门锁密码的线索，JILL开始调查营业所的文件，结果先后在白板旁的办公桌上和黑板旁的柜子上找到“管理负责人之报告(管理責任者のレポート)”及“营业所之FAX(営業所のFAX)这两份FILE(不要弄错取得的顺序)。

药品保管室 STOREROOM

在放置“管理负责人之报告”的地方，同时也放着一个“遥控器(リモコン)”，按键一看，电视上便播出了一个UMBRELLA新产品的广告，“管理负责人之报告”中提到“药品保管室”门锁的密码是RACCOON市任何人也看得见、有新制品推出时便可更新的东西，难道是指UMBRELLA在广告中介绍的商品名称？记下了名字之后，JILL来到旁边的电脑将名字输入，果然成功开启了通往11C“药品保管室”的门锁。

所谓的药品管理室虽然也存放了不少药品，但就没有什么是JILL所适用的，倒是房间尽头的回廊，找到了一支“机油添加剂(オイル添加剤)”，原来之前在油站取得的机油就是少了这东西，现在只要将“机油”与这“机油添加剂”混合，便会变成一种适合大型机械所用的“混合机油”，相信用这个是用来开动电车的。然而当JILL打算回程时，营业所外却来了大批丧尸，JILL在听到列哥拉一声惨叫的同时，数只丧尸已推开铁门走进了药品保管室，不过大家也不一定需要和它们硬拼，这时只要瞄准房间内的气管开枪，从气管喷出的气体便会助你击倒一定数量的丧尸，但开枪的时间不宜过早，否则丧尸未走到气管前，气体便已经喷完。此外也要留意那些倒在地上继续向你爬过来的丧尸……



仓库 STOREHOUSE

回到营业所时，已经看不见列哥拉的踪影，只见四周都被丧尸所包围，相信他已经凶多吉少吧……不过在回去电车站之前，有一个地方是想回去看一看的，那就是JILL这次旅程的起点——101“仓库”，不知道那个顽固的大叔是否还躲在那个货柜里不肯离开呢？



在回去仓库的途中，当经过105“垃圾弃置街”的时候，如果各位仍拿着那个四角型把手在身上的话，大可用来打开路边的铁闸，那里有了一些适合榴弹发射器使用的弹药，若经常会用这种枪的话最好先来这里补充弹药。



沿着各自的路线，终于也回到了仓库，不过那位大叔似乎最后也离开了货柜，被丧尸们干掉了，至于他原本用来躲藏用的货柜内，则放了不少弹药粉，此外也找到了一本FILE“留在货柜中的遗言(コンテナに残された遺書)”。





停车场 CAR PARK

取得了货柜中的道具后，接着便可起程赶回电车站。在途经200“停车场前道路”时，一大群乌鸦从巴士里冲出来，JILL并没有特别地理会它们继续前进，然而，当经过201“停车场”的时候，周围突然发生了轻微的地震，停车场



的地面下陷了一个缺口，JILL及时抓住了边沿位置不致掉了下去！正当她打算爬上来的时候，停在前面的一辆客货车却因为刚才的震动，令车尾的两箱货物向着这边滑下来，这时游戏会进入LIFE SELECTION部分，各位可以选择“爬上来(よじ升る)”或“跳下去(飞び降りる)”，本攻略中所采用的应付方法是“跳下去”，这样便会及时跳进停车场下方的下水道中，避过给货物压中的危机。

在下水道的JILL眼见已没有办法爬回停车场，于是便想在下水道之中找寻其他的出口，不过当她沿下水道前进时，却发现了一条相当巨大的虫！仔细一看，这其实只是一个空壳，相信是脱皮之后留下来的……但这也暗示了这条虫最低限度也有现在眼见的大小！而在空壳附



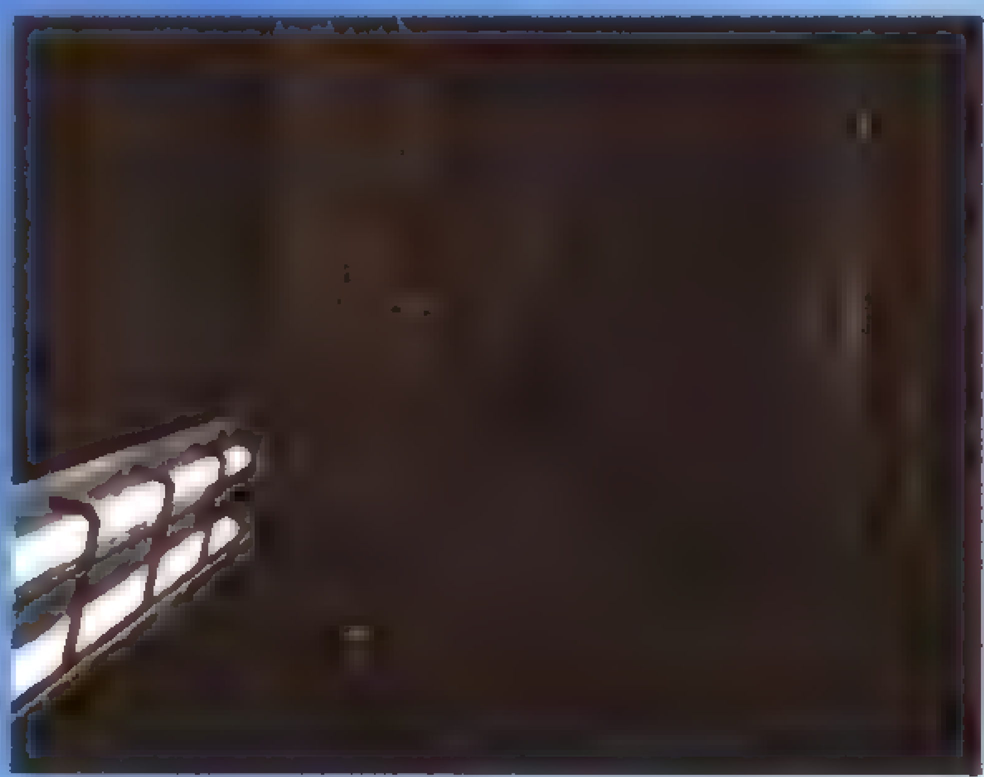
近，原来还有着一大群小虫在徘徊，它们发现JILL便一起拥过来，有的还咬着JILL不放，不断吸她的血，玩者要不断按键来挣脱。另一方面这种虫很可能就是靠这样子吸血来进化成如此巨大东西……虽然这些小虫耐久力不高，一枪已可收拾一只，但因为它们行动敏捷，瞄准并不容易，似乎逃跑会是更有效的做法。

沿着下水道爬回200“停车场前通道”后，便可继续向电车站前进；在经过208“市政府大楼”的分叉路时，“追踪者”有可能会再度出现，各位可视乎自己的方法来决定是否迎战他，但就不要忘了在途经有异次元箱的房间时，将“电线”、“混合电油”及“保险丝”带在身上，而余下的空间则应尽量多带弹药及回复道具。

记念碑前道路 MONUMENT

本来还差一步就已经可到达电车站的了，但当来到20A“记念碑前道路”时，突然又再发生了在“停车场”出现的那种地震，JILL还随下陷的路面一起掉进了下水道，到她醒过来之后，还没有时间找寻回到地面的路，眼前的墙壁却已被一头奇怪的生物撞破！是一头巨虫！这应该就是JILL在停车场下方见过的空壳主人了……

这巨虫的名字叫GRAVE DIGGER，顾名思义就是“挖土者”，其前颚具有相当大的力量，事实上JILL也不打算和这家伙缠斗下去，只是用来爬回地面的梯子电力不足，没有办法降下来。JILL于是先走到通道两个分支处开启紧急电力装置(非常用电力供给机)，但要留意GRAVE DIGGER会在你接近时开始从墙壁的洞钻出来，因此一定要速战速决，跑到电闸前开动它们后马上逃回直路(直路中央的一段是绝对安全的)，当两边的电闸都开了后，理论上梯子是可以降下来的，但GRAVE DIGGER这时会开始守在梯子旁边的洞穴，而且在你攻击时又会马上退回墙壁，因此应先想办法干掉这麻烦的家伙……



各位不妨参考以下的攻击方式 1.先以正常速度走近梯子范围，直到过了某特定距离引发GRAVE DIGGER出来；2.马上使用180度转身后退一、两步；3.按R1键瞄准GRAVE DIGGER开火 4.GRAVE DIGGER会在受了一次攻击后退回墙中……各位只要重复使1—4的程序，一段时间后便能将GRAVE DIGGER击退(这一战是不能将它消灭的)，只要那紧张的BGM静了下来，便是战斗已告一段落的意思。

战斗结束后，可按键使梯子降下，然后便可利用梯子回到地面。经过一次又一次障碍，JILL终于再次来到20C“电车”之中。这时米克鲁仍仰在座位上休养，而JILL首先要做的，是将“电线”、“混合电油”及“保险丝”逐一安装在尾卡的机械部分，当三样东西都装好了之后，卡罗斯也刚好回到电车……

电车 CABLE CAR

卡罗斯：“看来总算做好准备了。喂，这个给你的。”

卡罗斯的礼物原来是一份“火炎弹”，各位大可收下来备用。



JILL：“呃、我们出发吧……列哥拉他不会回来的了。”

卡罗斯：“是吗……我去驾驶电车吧。”

接着JILL来到电车负责操纵的前卡，而卡罗斯也跟着前来。

卡罗斯：“看来应该没问题……”

电车终于成功开动了，然而过不了多久，车内却发生了一阵激烈的震荡，而在尾卡的米克鲁传来了一阵痛苦的呻吟声。

卡罗斯：“……米克鲁！？天啊，到底在尾卡发生什么事？！”

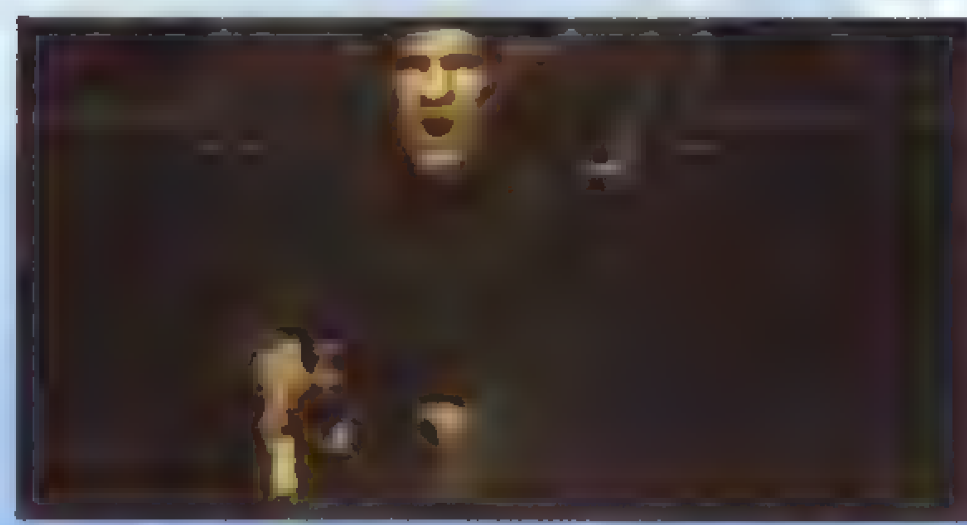
JILL于是走到尾卡调查，只见本来仰在座位上的米克鲁这时坐了在车门的旁边……原来是追踪者进入了车卡之中！

各位这时可选择是否与追踪者一战，但事先声明，这一战实际上是没有必要和追踪者硬拼的，因为即使你成功将追踪者击倒也好，也是影响不了这一战的最终结果的，最多也只能够多取一件追踪者身上的道具，反正只要在任何时候沿车门回到前卡的话，便会进入EVENT部份，除非阁下所用的是无限发的特殊武器，否则还是一开始马上180度转身逃走吧。

米克鲁：“JILL……快点离开这部电车。”

JILL：“米克鲁！不要啊！”

JILL知道米克鲁是想掩护她离开，但米克鲁有伤在身，加上追踪者有别于一般的敌人，因此希望能阻止他这想法。



米克鲁：“……走呀！……快点！”

米克鲁不理会JILL的劝告，开枪射向逐渐迫近的追踪者；然而，即使他射光了子弹，追踪者仍似乎是毫无损伤，还重重的一击将他打向电车的玻璃，米克鲁想拾回掉在地上的枪枝再战时，却被追踪者捉起摔向地上，米克鲁知道自已再无胜望，决定与敌人同归于尽，取出一个M14特殊燃烧手榴弹拔去信管，整个尾卡即时被炸成粉碎，而追踪者也被强烈的爆炸力弹出了车外……

然而，米克鲁的牺牲并不代表JILL的危机已告一段落。原来刚才的爆炸，已同时损坏了电车的刹车系统。



卡罗斯：“气愤啊，刹车制坏掉了！”

随着一阵激烈的震动，游戏会再次进入LIFE SELECTION部分，各位可以“从窗口跳



出去(窗から飞び出す)或是“按动紧急刹车制(非常ブレーキを押す)”,本攻略中所采用的应付方法是“按动紧急刹车制”,然而电车这时已经不受控制,一直冲向时钟塔的方向,直至撞毁了时钟塔的外墙才停了下来。

这时JILL发现自己来原来正身处时钟塔外303的“庭园”,而卡罗斯则和她失散了,但一大群乌鸦一见到JILL的出现便疯狂地向她攻击,她只好先找地方暂避,然而时钟塔的正门被反锁了,只能以旁边的侧门进入时钟塔内部。

食堂 DINING ROOM

沿庭园进入时钟塔后,JILL首先来到301“跳舞厅”。由于通往302“食堂”的门被锁,她沿另一边的门来到一个300“礼拜堂”,这里是拥有异次元箱及SAVE用打字机的房间,各位大可先在这里整理一下手上的道具。

在祭坛旁边附有红色布谦的柜子中,JILL发现了一条“时钟塔之键(时钟塔のカギ)”,然而当她再次来到301“跳舞厅”的时候,会突然有五只丧尸破窗冲进来,因此最好能事先装备散弹枪之类的大范围杀伤武器,而当JILL利用手上的“时钟塔之键”进入302“食堂”后,她也终于找回失散了的卡罗斯,然而他却似乎有点不对劲……

JILL:“太好了!你似乎平安无事呢。”

卡罗斯:“……要活着离开这个镇是不可能的。”



JILL:“已经来到这里你还说什么了?”

卡罗斯:“他们一开始就没有预计过我们可以生还的啊!那随使说说的混帐回收计划怎能信得过!”

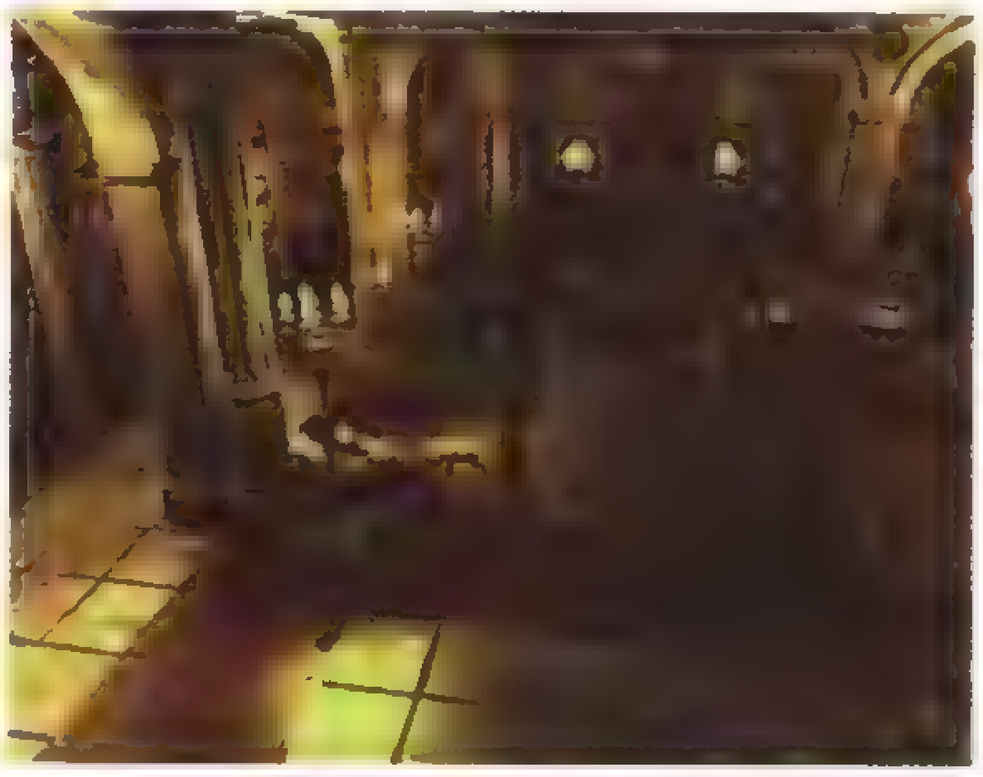
JILL:“现在我们只有相信这个了!”

卡罗斯:“反正也要成为丧尸的粮食,我最少也要自己决定什么时候死掉。”

JILL看见卡罗斯这种态度再也无法忍受,上前给了卡罗斯一记耳光。JILL:“你已经放弃了,选择死掉吗!?”卡罗斯:“没有!……我只是不知应该怎样做才好啊!”

卡罗斯说完这番话之后便跑掉了,看来他正处于相当混乱的状态……

沿着“食堂”离开后,JILL来到了304“时钟塔大堂”,这里有一个UBCS队员的尸体倒在地上,加以调查的话可先取得一支“地雷枪(マインスロアー)”,同时再得到FILE“作战指示书(作战指示书)”;地雷枪是这集新增的武器,其发射出来的小型炸弹,会在附在敌人之上一段短时间后爆炸,一般的丧尸一击已能干掉,但缺点是装弹数较少(每次六发),也不能在之前的弹药未爆炸时装上新的弹药,否则便会令已射出的弹药失效。



寝室 BEDROOM

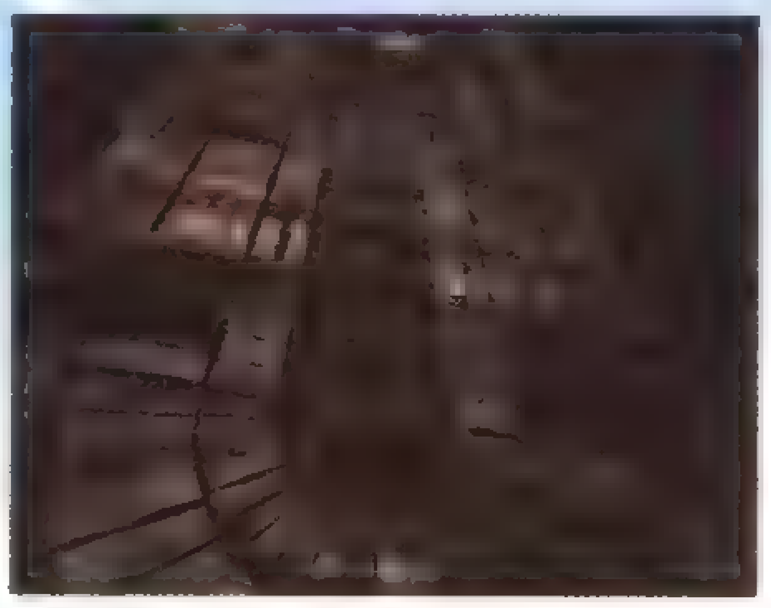
这大堂有一条可通往2F的楼梯,楼梯后的桌子上,则放了MAP“时钟塔的地图(时计塔の地图)”,旁边也有一支“急救喷剂”,而在比桌子更里面的角落,是放了一部很古老的音乐盒,但它的旋律就似乎出现了问题(走音),听起来怪怪的。

沿楼梯另一边的侧门进入,JILL来到了307“时钟塔书斋”,这里有着大群小蜘蛛,而桌子上则放了FILE“美术品之明信片(美术品の绘叶书)”,但暂时并不知道在其背后所写的东西有什么意思。

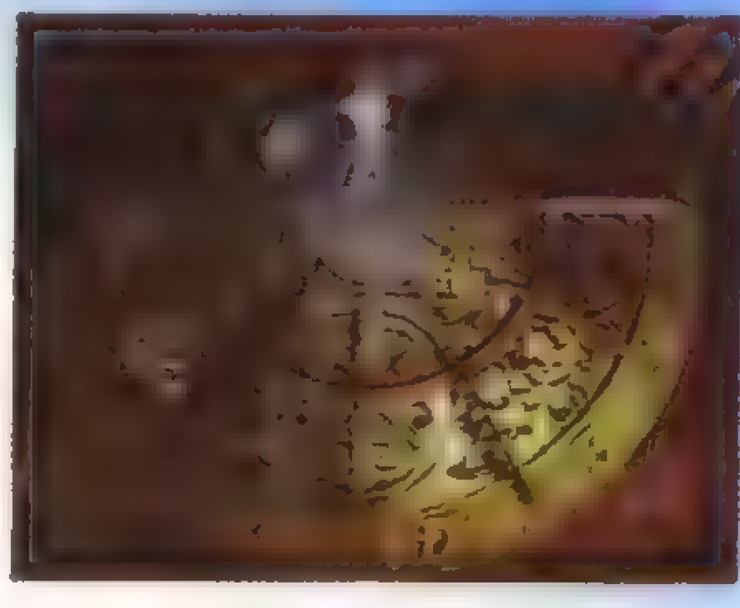
接下来可沿“时钟塔书斋”进入306“时钟塔客厅”,这里是另一个有异次元箱及SAVE用打字机的房间,从这里继续前进的话便会来到305“时钟塔寝室”,一进入这房间时,旁边的一个小柜子的门便掉了下来,在柜子中会找到另一条“时钟塔之键”,若加以调查的话,则会知道这锁匙的真正名字为“贝些路之键(ベゼルのカギ)”,不过当取得锁匙而想离开房间时,一大群丧尸开始从火海之中走出来,反正那边不会有什么特别的道具,各位可直接先回到大堂去。

机械室 MECHANICAL ROOM

沿着楼梯登上2F后,首先会在30A“时钟塔2F走廊”遇上数只巨型蜘蛛,由于在走廊尽头的墙上设置了一份炸药,不妨先按R2键瞄准将它引爆,这样的话应该是能先击倒其中两只的,不过就如过往曾遇过的大蜘蛛一样,他们在被击倒后会爬出大量的小蜘蛛,若然在战斗途中不中毒的话,可先回到f304“大堂”正门入口附近,这里种了可用来解毒的蓝色药。

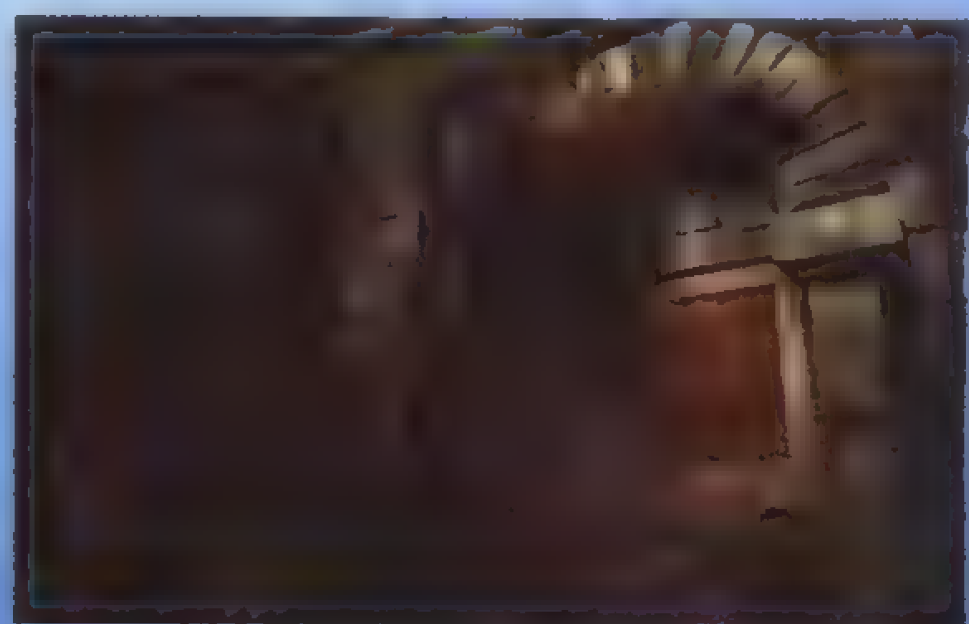


通过“时钟塔2F走廊”后会到达30B“时钟塔眺望台”,这里有一个可利用之前所得的“贝些路之键”来开启的机关,JILL把锁匙用来看看,只见一条铁梯子便降了下来,至于这锁匙因为没有其他地方会用得上,各位大可将它弃掉。沿铁梯子爬上之后会来到30C“时钟塔机械室”,这里同样有着异次元箱及SAVE用打字机,而在入口右边的木柜子上,可找到一个“银色齿轮(银の齿车)”,这东西似乎是用来开动异次元箱旁边的齿轮机关的,但放进银色齿轮后,只有下方的齿轮能顺利转动,似乎还需要某些调整才可开动机关……此外,在入口左边的柜子上也放了一部音乐盒,只要将各小节调节至适当的音色,音乐盒上方的盖子便会打开,让JILL取得一条“时之神的首饰(クロノスの首饰り)”。



眺望台 BALCONY

取得了“时之神的首饰(クロノスの首饰り)”后,JILL对这首饰加以调查,发现它有着一个细小的螺丝孔,于是将它和之前取得“之键”组合起来,果然成功地组成了一条“时之神之键(クロノスのカギ)”。



正当JILL回到30B“时钟塔眺望台”,打算回1F的时候,追踪者再度出现了,这时游戏会进入LIFE SELECTION部份,各位可以选择“使用灯光(ライトを使う)”或是“使用电线(电源コードを使う)”,本攻略中所采用的应付方法是“使用电线”,JILL会拔出大型射灯的电源插头,然后将插头抛进湿了的地面上,就连强如追踪者的敌人,在高压电力之下也被电得不支倒地,各位也可趁这机会取去从他身上掉下来的道具才离开。

储物室 CLOSET

离开眺望台回到30A“时钟塔2F走廊”时,想不到追踪者已回复了战斗力追至,JILL全力逃跑回到1F,总算能逃回307“时钟塔书斋”,利用组合出来的“时之神之键”,JILL打开了通往308“时钟塔走廊”的门(锁匙在开门后可弃掉)“时钟塔走廊”内有数只大蜘蛛,不过各位并不一定要和它们硬拼,因为它们攻击的速度较慢,只要在它们出手之前从它们身边跑过便可,万一不幸中毒,便要先回到“大堂”使用蓝色药草来解毒。

“时钟塔走廊”会一直通往309“时钟塔储物室”。在门边的角落有一名UBCS军人及一名



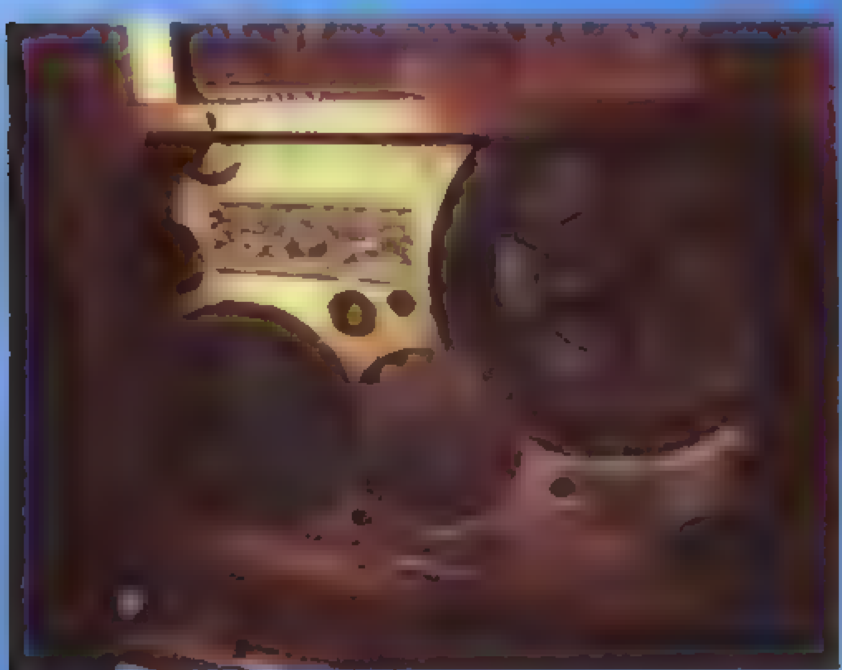
小女孩的尸体，从这名军人身上的FILE“佣兵之笔记(佣兵の手帐)”来看，这支UBCS其实很可能也是这次事件的受害者之一……这里虽然有一个可通往外边的后门，但门前却被一个大钟所堵着，JILL的体力也不足以推开它……

这房间内最重要的机关，是三幅时之女神的时钟画及三个女神像，这里的破解方法，其实已在FILE“美术品之明信片”中暗示了出来，各位要令中央“现在之女神”的时钟画和其余两幅一样变成12时，这样时钟的暗格便会打开，露出藏在背后的“金之齿轮(金の歯车)”。



庭院 COURTYARD

取得“金之齿轮”后，可再度回到3F的30C“时钟塔机械室”，然而单靠“金之齿轮”也只能令其中一边的齿轮转动。这时JILL想到可将两个齿轮组合起来，结果成功组成了一个“时之神之齿轮(クロノスギア)”。

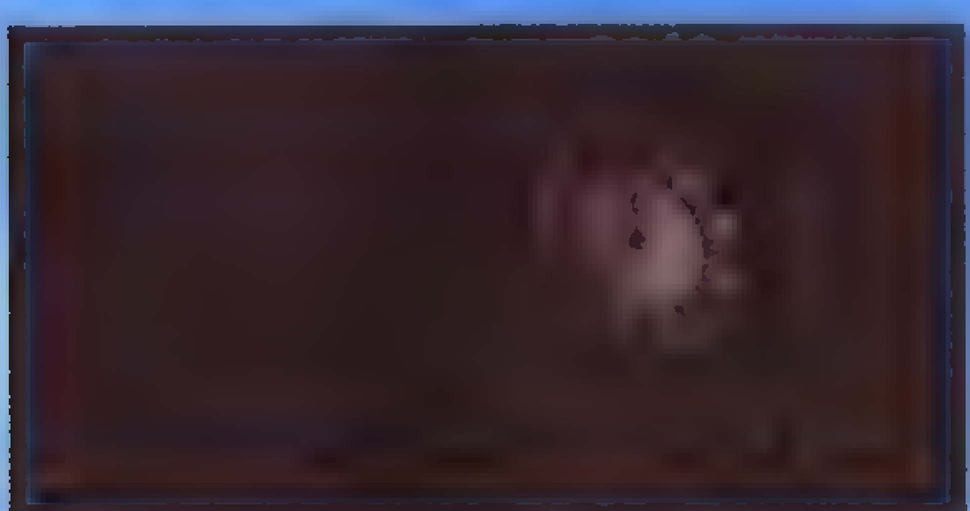


利用这个齿轮，JILL成功开动了时钟塔响钟的部份，时钟塔的钟声响起，也即代表UBCS的作战结束，JILL于是利用异次元箱整理好手上的道具离开(最好SAVE……)。

虽然卡罗斯一度对这次回收行动抱有疑问，但当JILL回到时钟塔庭园时，一部大型的军用直升机的确出现了……

JILL：“来了吗……这里啊！终于也结束了……”

正当直升机开始减慢速度准备降落在庭园内，JILL以为一切也可告一段落时，却想不到突然有人以飞弹发射器瞄准了直升机，射出的飞弹毫不留情地将直升机炸个粉碎，这人正是追踪者!

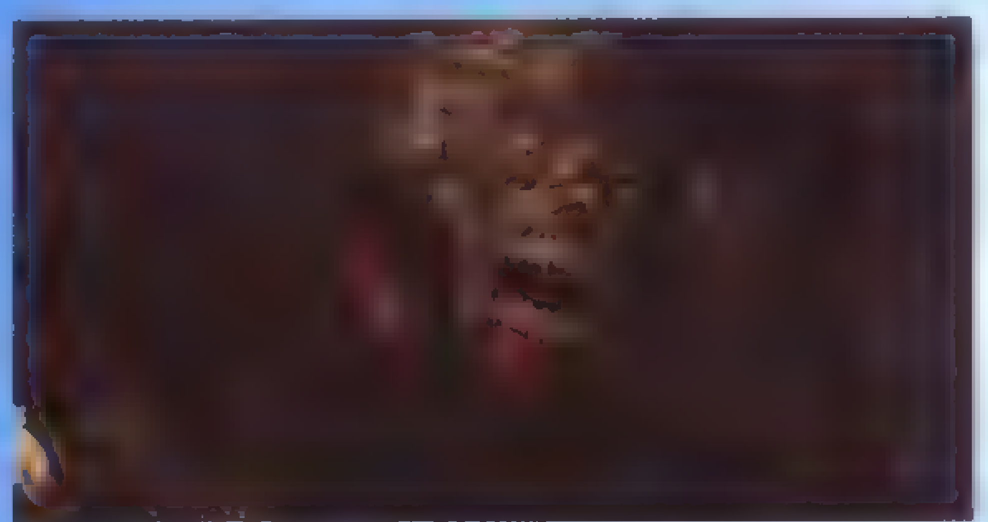


追踪者从塔顶跳了下来，JILL更不小心被他的触手刺中，伤势严重。

这时候卡罗斯赶至，他见JILL受到追踪者的袭击，便奋不顾身地拿着步枪向追踪者攻击，然而追踪者以手上的飞弹还击，卡罗斯被炸得倒在地上(可以击毁直升机但杀不了人？)，但他仍疯狂地开枪，结果击中了追踪者手上的飞弹发射器，爆炸力令追踪者倒在地上，卡罗斯也因为受伤太重而晕倒过去，但追踪者这时已回复战斗力再度展开攻击，JILL只好以受伤的状态来迎战。

这已经不知是JILL和追踪者之间的第几次战斗了，然而过往每次交手时，想逃走的话总是可以逃得掉的，但这次就再没有地方可以避，必须和他确实地来一场决斗。对JILL来说，这一战是非常不利的，因为这时她身上中了追踪者的病毒，身体状况只会以“VIRUS”来显示，根本就不能清楚地知道自己所受的伤有多重。(但可以从波形上看出来)

除非各位是用火箭发射器之类的武器来应战，否则总不能击中一两次便收拾了追踪者的，因此闪避再攻击是这一战的基本动作，幸好交战的地方有一定的大小，可以有足够的空间让JILL去闪避，但各位仍要小心不要把自己迫进死角作战，这样即使你作出了闪避动作也好，也会因没有足够地方闪避而硬生生被追踪者捉住的，此外也应尽量以一个看得见追踪者的视点作战，这样才能看准他出手的一刻闪避。



吃了JILL的无数重击后，即使追踪者也终于支持不住，一步一步的步向火堆后倒下……

JILL：“卡罗斯……”

JILL本想走到卡罗斯那边，但她的身体已经不容许她这样做了。

过了一会，卡罗斯终于回复了意识，虽然他身受重伤，但他似乎更关心JILL的伤势。

卡罗斯：“JILL！ JILL……”

卡罗斯抱着倒在地上的JILL，希望她能尽快清醒过来。

卡罗斯：“混帐！不要死啊，JILL……JILL！”

礼拜堂 CHAPEL

10月1日晚上

外边响起了阵阵雨声，我到底是否仍然生存呢……



JILL从昏迷中清醒过来，发觉自己正身处时钟塔内礼拜堂的祭坛上，而卡罗斯就在身旁照顾着她……

JILL：“卡罗斯？”

卡罗斯：“现在和上一次刚好相反了。你不用担心，这间礼拜堂是很安全的。”

JILL：“我知道自己已经感染了病毒……”

卡罗斯：“喂，振作点！”

JILL：“不要紧，一点痛楚也没有的，不过就很害怕……虽然有痛楚的话会很辛苦，但最少可以令意识浅一点。”

卡罗斯：“JILL，不要放弃呀，一切包在我身上吧。你不可以向这些臭病毒投降的。”

在离开之前再度与JILL谈话……



JILL：“如果我变成了丧尸的话……请你将我了结吧。”

由于JILL身受重伤，所以接下来的一段故事将会暂时以卡罗斯为主角。虽然操作上他和JILL并没有分别，而且在HP方面也似乎比JILL还要稍高，但卡罗斯并不能使用JILL之前放在异次元箱内的任何道具(小刀及无限发特殊武器例外)，因此各位只有靠他手上的武器来进行游戏。

卡罗斯的主武器是M4A1突击步枪，这东西的好处是能在短时间内制造成大量损伤，同时也能阻止敌人逼近，其子弹会以%的方法来显示，当射到0%的话便不能再用，至于“佣兵用手枪”则和JILL惯用的M92F分别不大，适宜用来对付一些行动较慢的敌人。

卡罗斯虽然口口声声说要救回JILL，但事实上他也是毫无头绪的。不知各位还是否记得这时钟塔储物室的后门还没有被打开呢？当时因为JILL力量不够推开大钟，这次换成卡罗斯的话，结果又可能不同了。不过通往储物室的路并不是安全的，很多房间都有丧尸或其他敌人看守，不过除了302“食堂”外，只要全力往前走，其他地方的敌人都是可以避过不去交手的，保留多些子弹应付接下来的战斗吧。

医院办公室 OFFICE

以卡罗斯的气力，果然成功推开了“时钟塔储物室”内的大钟，卡罗斯也因此可以从后门来到400的“公园路”，这条路右走是通往公园的，不过到公园去大概不会找到救JILL的方法，加上通往公园的门被锁着，需要有“开锁铁线”才可以打开，但这是JILL的东西，所以目的地应该是左方的医院。

进入医院后首先会来到402“医院大堂”，这里也和其他地方一样，遍布了病人和医务人员的尸体，这时从大堂的角落传来了一阵丧尸的



叫声，正当卡罗斯看着这丧尸慢慢走出来的时候，却有一头怪物抢先一步出现，更同时将丧尸的头斩了下来，这种怪物正是经UMTRELLA进一步研究下培育出来的生物兵器“猎杀者β”，幸好卡罗斯有步枪在手，只要有这个的话，是可在较远距离将它们击倒的，但仍要小心被他们避过你的第一击，而在猎杀者出现的角落，则种了两株“红色红草”，各位可先取得它留待与绿色药草混合。

解决了猎杀者之后，可经大堂来到403“医院办公室”，这里是有异次元箱及SAVE打字机的房间，打字机旁放了“色带”一份，而房间内的柜子上则可取得“急救喷剂”一支。经“医院办公室”可来到404“医生休息室”，这里除了可在医生尸体旁的地面拾得FILE“医院长之手记(医院長の手記)”外，桌子上会取得一部“卡式录音机(テープレコーダー)”，而房间角落的储物柜内则放了一份“手枪子弹”，旁边的告示板上可得到“医院之地图(病院の地図)”，而门边的柜子则有“蓝色药草”一株。

资料室 REFERENCE ROOM

在“医生休息室”内，有一部可通往医院各层的职员专用升降机，但升降机却采用了一种声纹辨认的门锁系统。想起在房间内刚好找到一部录音机，于是便先按下声纹辨认装置的键，然后便播出录音机内的磁带，既然那是医生的声音，门锁也因此得以解除。



进入升降机后可选择前去“4F”或“B3”。到这两层的先后次序，会影响其后一些事件的内容，在下则仍然会采用最佳FILE取得顺序为基础，在这里先到4F。



来到4F后，首先可来到408“资料室”，但刚步入这房间，卡罗斯便听到一阵枪声，同时声到房间内有人大叫：“不要开枪！”

卡罗斯来到房间的角落，竟然遇上了早以为已经死掉了的列哥拉！

卡罗斯：“列哥拉，你还活着的吗？”

列哥拉：“……你看见了吗？”

卡罗斯望向墙角，发现了一名UBCS的队员中枪倒在地上，很明显开枪的人就是列哥拉！

卡罗斯：“你到底是什么人？”

列哥拉“我是个监视员，至于详细的事，你没必要知道的了。”



列哥拉突然用枪指向卡罗斯！但这时倒在地上的UBCS队员，以最后的力气取出了一枚手榴弹，两人于是第一时间逃走，卡罗斯一个侧滚翻闪往房间的另一边，而列哥拉则“神勇”地跳窗逃走(这里好像是4F……不死身？)。

在资料室的另一边，有一个以小瓶子放满实验标本的房间，在这里的桌子上，除了可得到一条“病房之锁匙(病室のカギ)”外，也同时可取得FILE“照片D(写真D)”。

病房 ROOM 401、402

离开资料室后，接着可先来到407“医院401号房”，里面一般来说会出现丧尸或SLIDING WORM，若是丧尸的话，他们会在你移动至另一视点时才开始活动(之前即使攻击也无效)，但若是SLIDING WORM的话，便要在进房的同时开始攻击才可。

这间“401号房”会有一名医生的尸体在门边，调查他的话会得到一张写有某个三位数字的纸，各位必须记下这数字，此外也要留意房间内的摆设，记下在哪一个角落放了一台有多个抽屉的铁架，然后便可到旁边406的“医院402号房”，利用“病房之锁匙”可将房门打开，而这锁匙在开门后也可马上弃掉。

“医院402号房”的构造和“401号房”差不多，但床的位置则可算是刚好相反，这时各位首先要做的，是将那台有多个抽屉的铁架推至和邻房相对的位置，例如若在“401号房”是进门后的右上角，在“402号房”便是进门后的左上角，若然在“401号房”是进门后的左下角，那么在“402号房”便是进门后的右下角。

当推动铁架至正确的位置后，墙上的壁画便会掉下，露出一个小型冷冻保险柜，而“401号房”所取得的三位数字，便是用来打开这保险柜的密码，开启保险柜后，可取得放在里面的“疫苗素剂(ワクチン



素剂)”，这样，在4F的工作便全部完成，可回去以升降机前往B3了。

实验室 LABORATORY

一到达B3时，一般来说约有一半机会会出现一堆丧尸，解决它们后可继续在409“医院B3走廊”前进，途中会在转弯处发现一个安装在墙上的炸药，虽然现在没有敌人，但也不应该将它引爆，留下来总会有用的。

沿着409“医院B3走廊”会来到40A“医院实验室”，如无意外这里应该会有两只猎杀者，第一只一开门便会见到，用步枪连射便可解决；第二只正常来说在房间的转角处，各位不妨大胆地走到一个有利位置，然后开枪引爆在其身后的炸药(当然自己不可走得太近了)，不过这房间并没有什么特别的道具，各位可直接前往其邻接的40B“医院研究室”，这里面放了两个大型培养槽，里面所装的竟然是一种类似猎杀者的怪物，它们其实是另一种型号的新型猎杀者“HUNTER γ”，不过这时它们被培养槽封着，即使你开枪也没有用的。



进入房间后，首先可得到柜子取得“培养液基座(培养液ベース)”，而在房间的尽头，设置了一台药品的合成装置，其背后的桌子上则放了指导如何使用这装置的FILE“医疗机器使用手册(医疗机器マニュアル)”，看过手册后，知道要先按动在装置旁边的电力供应切换机，将电力转到合成装置才可，接着是将“培养液基座”安置在合成装置上，当适当地设定合成装置各手键的开关，将两边的指数调整至中央时，装置便会成功制造出一支“疫苗培养液(ワクチン培养液)”，之后只要将它和“疫苗素剂(ワクチン素剂)”混合，便能制作出一支对病毒感染有效的“疫苗(ワクチン)”。



然而，当卡罗斯正打算拿疫苗回去救JILL的时候，培养槽内的两只“HUNTER γ”却突然醒来，将培养槽打破冲出来向你袭击，而且



更是以前后夹攻的方法将卡罗斯包围，为免浪费子弹及冒险，各位可尝试在“HUNTER γ”出现的EVENT片段结束后马上逃回40A“医院实验室”，接着是回到409“医院B3走廊”，这里有可能会出现两只“HUNTER β”，若听到有敌人的声音则应马上按R2瞄准通道墙上的炸药将它引爆，这样是可以击倒其中一只的。可利升降机回到1F时，要留意404“医生休息室”内可能会有丧尸或“HUNTER β”，所以要做好开枪的准备；至于403“医院办公室”则不会有敌人，认为有需要的话可考虑先SAVE一次。



当回到402“医院大堂”时，卡罗斯突然发现眼前的柱子被人安装了一个计时炸弹，而且距离爆炸就只剩下不多的时间，卡罗斯于是第一时间从医院的正门逃走，最后总算赶得及逃离爆炸范围，医院则被那炸弹全炸毁……



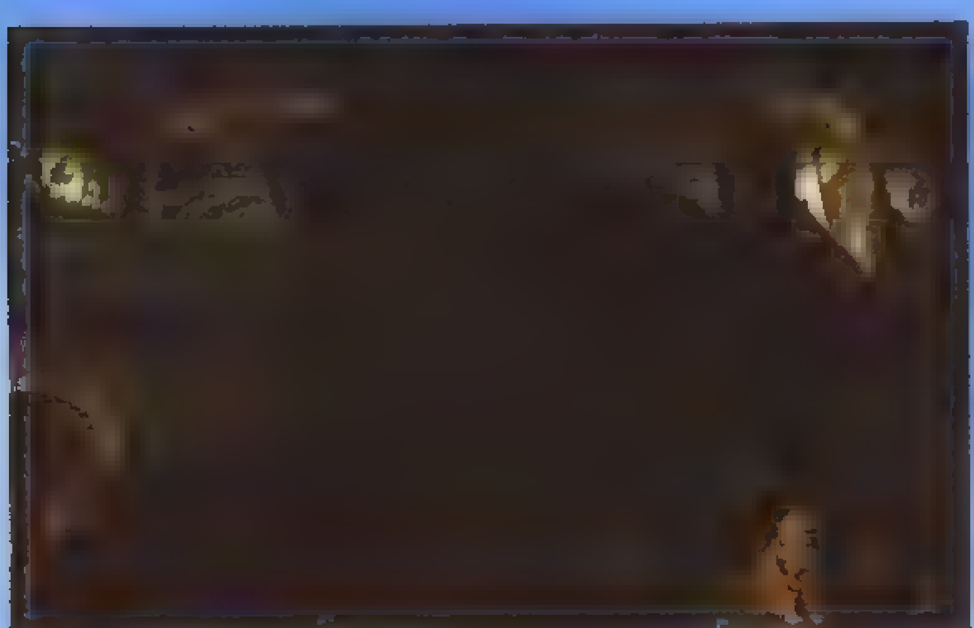
礼拜堂 CHAPEL

抹过一把冷汗后，卡罗斯沿时钟塔的后门回到309“时钟塔储物室”，这时他感到天花有点震动，但就没有什么东西出现，反而是储物室本身出现了女丧尸或SLIDING WORM，然而当他回到304“时钟塔大堂”时，天花上的震动再度出现，而且更有一名不速之客撞破天花跳进来，这不速之客正是追踪者，他虽然曾一度被JILL击倒，但这时所见的他不但毫无受伤的迹象，双手更缠绕了更多的触手，令他的攻击范围变得更为广阔，不过卡罗斯也不一定需要和他硬拼，只要在他出现的EVENT片段结束后马上“180度转身冲前开门”便可……

追踪者不会在302“食堂”出现，却会在卡罗斯进入301“跳舞厅”的时候冲进来，但只要你一直跑向300“时钟塔礼拜堂”的话，他是刚好赶不及追上来的。

回到礼拜堂后，卡罗斯马上跑到祭坛前，将疫苗注射到JILL的身上。药到病除，JILL亦清醒过来。

卡罗斯：“喂，你没问题！？”



JILL：“嗯，总算可以吧……现在的情况怎样？”

卡罗斯：“唉，是那只黑衣怪物呀，那家伙还未肯放弃对付你呀！”

JILL：“什么？他应该死了的啊？”

卡罗斯：“我同样是很难相信……但他向我伏击呀！”

两人听到房外传来了追踪者的吼叫声！

JILL：“他似乎在玩弄我们呢……那家伙是不死身吗！”

？卡罗斯：“不，看来不是的，不过他的确是个顽强得可怕的家伙。不好意思，但有件事是想一个去调查一下的，列哥拉他仍未死。”

JILL：“列哥拉！？”

卡罗斯：“详细的我暂时不说，但那家伙是敌人啊，在和我会合之前千万不要大意。”

接着卡罗斯便会一个人离开礼拜堂，游戏亦会回复到操作JILL来进行的状态。这时她身上的装备会和转用卡罗斯之前一样，但就并不会装备武器，而即使各位在转会JILL之前将卡罗斯身上的装备全放进异次元箱也好，也是不能让JILL继承的……

从异次元箱取得“开锁铁线”后，JILL便可沿刚才卡罗斯所走的路前往309“时钟塔储物室”，但要留意追踪者会在JILL来到301“跳舞厅”的时候破门而出，若各位选择逃走的话，便会一直追着JILl直至到达309“时钟塔储物室”，但只要专心逃走，是可以有足够时间闪避的。

公园警卫室 SECURITY CENTER



经“时钟塔储物室”的后门离开后，这次换JILL来到400的“公园路”，利用手上的“开锁铁线”，JILL开启了401“公园警卫室”的门，这是间有异次元箱及SAVE打字机的房间，在墙壁上挂锁匙的木板上，JILL会找到一“公园之锁匙(公园)”，桌子则放着色带、FILE“照片E(写真E)”及“地雷弹”或“榴弹”一份(调查储物柜可再得同样的弹药一份)，而各位亦可趁这时将“开锁铁线”放回异次元箱以节省空间。

树林路PATH IN PARK离开“公园警卫室”后，可利用刚才所得的公园锁匙打开通40C“公园正面广场”入口的大门，而锁匙则可在使用后弃掉。



“公园正面广场”一般来说会出现SLIDING WORM一群或是猎杀者β两只，摆脱他们后可沿右边的通道来到40E“公园水池通道”，若各位来到这里时眼前没有丧尸的话，那么在经过池面的木桥时便会先后遇上两只两栖型的猎杀者γ，幸好它们不会一次过出现，逐个击破的话应该不会太难的。

沿着水池通道会来到40F“公园树林路”，这里则会有三只猎杀者β或三只丧尸犬，需留意在这条路中央的角落放了一个可被引爆的油罐，如果在太接近这附近的地方战斗的话，很容易流弹射爆油罐死于非命，不妨先在第一个弯位按R2瞄准它引爆掉算了。



在油罐存放的角落有一具尸体，调查的话会找到另一条“公园之锁匙(公园のカギ)”，同时会发现这人身的上带有了一份FILE“给监视员的命令(监视员への辞令)”，而若是一直走到这条路的尽头，则可以从另一具尸体身上找到一份“麦林子弹”。

喷水池 FOUNTAIN

接着可沿原路回到40C“公园正面广场”，从另一边的门进入40D“公园喷水池”，这里的通道尽头放了2株“蓝色药草”及3株“绿色药草”，而在路旁的告示牌则可得到MAP“公园之地图(公园の地图)”。



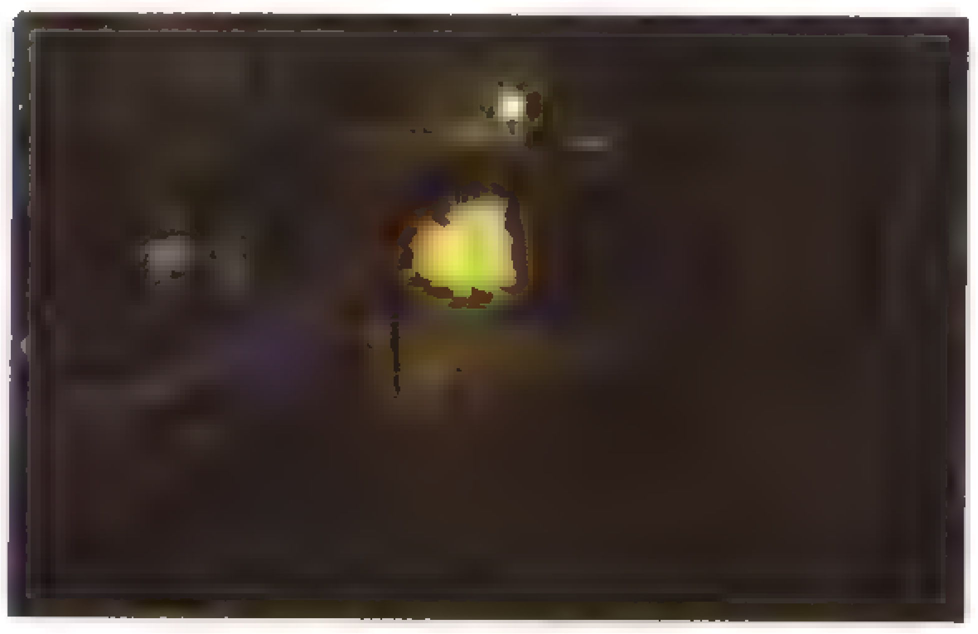
这里虽然看起来是无路可走，但只要改变喷水池控制器的齿轮排列，便可令水池的水流干，这样便可进入池内，沿楼梯进入通道401“公园地下水道”，刚进来的时候这里并无敌人，但在通往411“公园墓地”的楼梯前，却会有一些SLIDING WORM从上面掉下来，而且更源源不绝，因此无必要浪费子弹，马上爬上梯子吧。



到达411“公园墓地”后，有需要的人可先向左边走，这样的话便可以墓地的尽头得到2株“红色药草”，但途中会有不少丧尸从泥土中爬起来，攻击时要注意这些丧尸在爬起身之前是无敌的。至于右方的路则会通向412“公园墓地小屋”，利用在树林路取得的锁匙便可将这里的门打开，而这条锁匙在打开这门后亦可弃掉了。

墓地小屋

在"墓地小屋"内的桌子上，可分别找到"弹药粉A"及"弹药粉B"各两份，而在墙边的木柜则会找到一支"铁棒(铁パイプ)"。此，在调查这房间时，JILL发现火炉上的木应该可以燃



烧起来，刚好这小屋是可通往413"墓地储物室"的，这里有异次元箱及SAVE打字机，除了可取回打火机外，各位也可略为整理手上的道具，而异次元箱这则可取得一支急救喷剂。

回到"墓地小屋"后，JILL使用打火机将火炉中的木条全部烧光，弃掉打火机后，她发现在火炉背后有一个光源，于是再利用刚才在房间取得的"铁棒"撞开了火炉背后的砖块，终于被她找到了一个密室。



JILL爬进火炉后的密室，来到了414"公园作战室"，这里在桌面上和白板上各有FILE，但各位必须先取下桌面上的FILE"监视员之报告书(监视员报告书)"，才可取得白板上的FILE"来自作战总部的FAX(作战本部からのFAX)"，此外在桌上还放着一条"公园之锁匙(公园のカギ)"，墙壁上的衣服放了一份"色带"，木架上亦有一份"榴弹"。

作战室 STRATEGY

当JILL打算离开这里时，房间内的通信器突然接收到讯号，JILL当然不会错过，第一时间跑到通信器前面看看有什么情报……

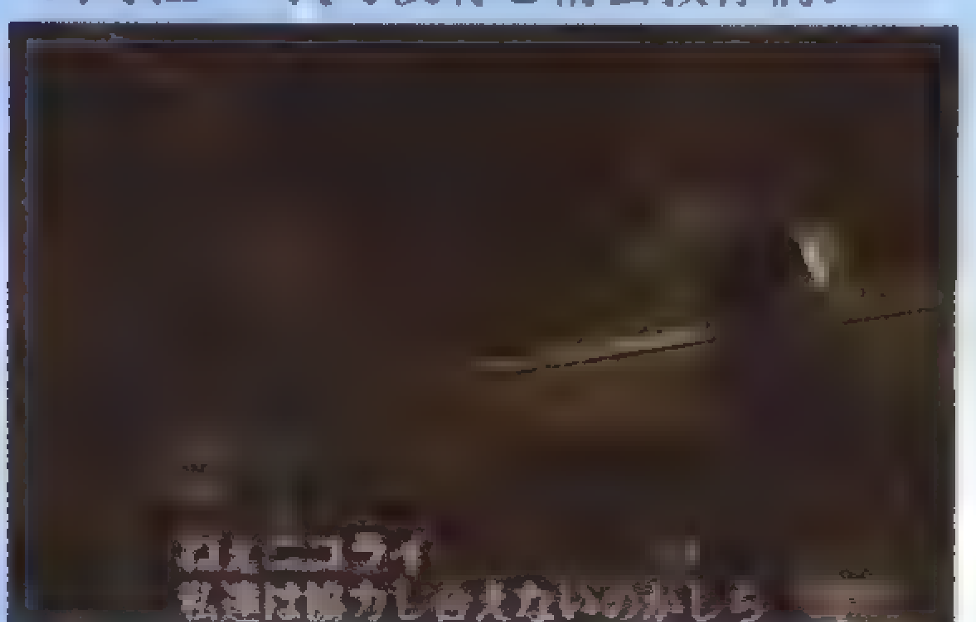
"作战结束了，和本任务有关的调查员尽快撤退。重覆，和本任务有关的调查员尽快撤退。"

讯号结束后，JILL沿火炉的秘道回到412"公园墓地小屋"，却想不到早已有人等待她的出现……

列哥拉："……你仍然活着吗。"

JILL："喂，列哥拉，我们不妨合作吧。"

列哥拉："我可没有心情去救你们。"



JILL："因为我们是活祭品吗？"

列哥拉："你那样说也无妨。我们的雇主对于受T病毒感染而出现的丧尸，有更详细调查的必要。"

JILL："因此便派部队和丧尸群交战！？"

列哥拉"的确，我们的目的是收集数据，全灭只不过是一种结果，因为最重要的是收集因此而得到的记录。"

这时候，墓地小屋发生了强烈的震动，两人都感到连站稳也不容易。

列哥拉："又有怪物！"

墓地 GRAVEYARD

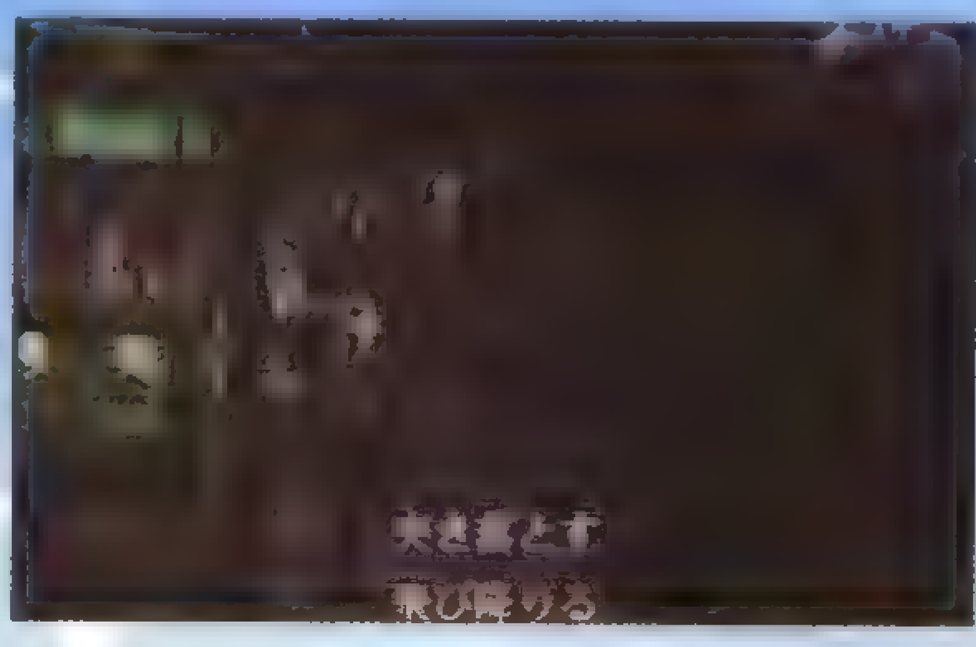
列哥拉似乎知道是什么事发生，在震动过后就连JILL也不理会就夺门而逃。

由于接下来便要进行BOOS战，若认为身上所带的弹药及回复道具不足的话。各位不妨先回"墓地储物室"补充。当JILL回到411"公园墓地"时，突然发生了强烈的地震……一头巨虫从地底钻出来，这不就是曾一度在RACCOON市下水道交手的GRAVE DIGGER吗？这次它再度出现，不再死守在固定的地方，而是不断追着JILL来攻击，可以说是避无可避的。要对付GRAVE DIGGER，较佳的武器是对生物特别有效的"硫酸弹"，此外若瞄准路旁的街灯，可令灯柱掉下，这样GRAVE DIGGER便会在水触电，节省不少时间及弹药。



公园桥 BRIDGE IN PARK

战斗结束后，墓地的前方会有一个栏杆倒下，爬上它便可回到410"公园地下水道"。沿着原路一直返回40C"公园正面广场"时，会发现这里突然多了很多丧尸，不过现在只需杀出一条可通往40E"公园水池通道"的路便可，之后可继续走到40F"公园树林路"，利用在作战室取得的锁匙，JILL开启了通往510"公园桥"的路，然而，当JILL来到吊桥面附近时，追踪者却追了上来，这时游戏会进入LIFE SELECTION部份，各位可以选择"推下去(突



き落とす)"或是"跳下去(飞び降りる)"，本攻略中所采用的应付方法是"推下去"，这时JILL会巧妙地避过追踪者的攻击，然后出奇不意地将他推下吊桥，自己则跑进了一所废弃物处理工场的入口500"处理场入口"。

休息室 OFF-DUTY ROOM

"处理场入口"的第一个弯角有一扇需利用密码卡来开启的门，但这时并未得到密码卡，因此只能前往501"处理场休息室"，而JILL亦在这里再度遇上卡罗斯……



JILL："卡罗斯！"

卡罗斯："JILL，你好好听着，这个镇在黎明的同时，会受到飞弹的攻击，一切也会被炸得不留痕迹！"

JILL："这是真的吗？"

卡罗斯："唔，这是从一个已死的监视员得来的情报。"

JILL："怎会这样的……"

卡罗斯："我们没太多时间剩下的了！"

卡罗斯说罢便自己一个人离开了房间，而JILL则可先在这间有异次元箱及SAVE打字机的房内调查一下。首先，在桌子上，会找到一份"色带"及FILE"工场管理者之日记(工场管理者の日记)"，异次元箱旁边的柜顶则有"急救喷剂"一支，而附近的架上则放了一条S"处理设施之锁匙"。

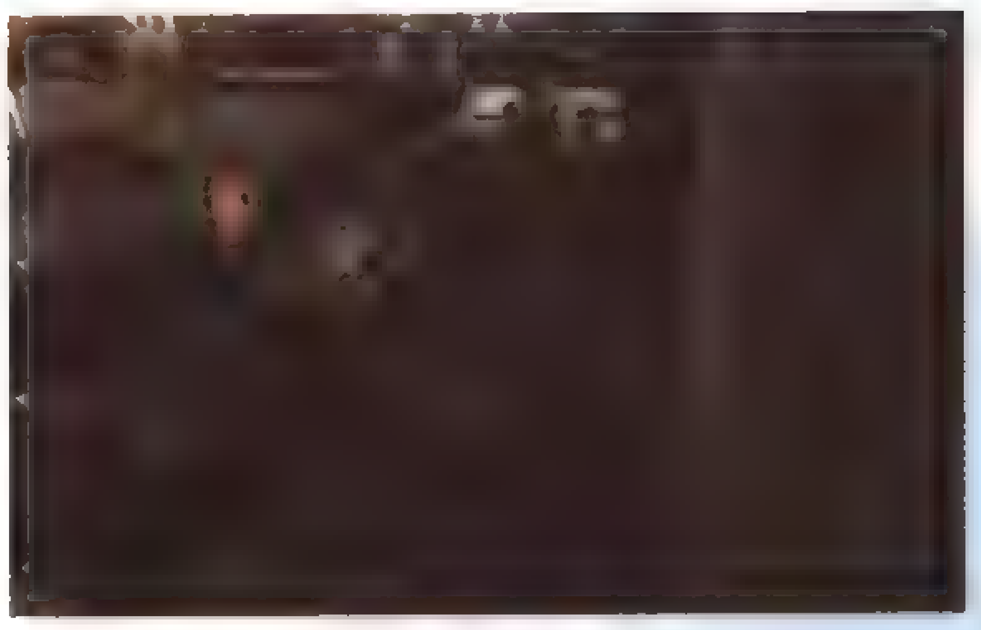
动力室 POWER SUPPLY ROOM

经休息室另一边的门，可来到这间工场的502"动力室"；这里有一部可前往下层的升降机，但就和入口的门一样是需要密码卡才能开动，倒是里面放了2株"蓝色药草"，由于蓝药草一向是较少使用的，若有存货的话则大可不取。

此外，这房间可同时控制安全系统的电源，但要接近控制器却不是那么容易的事；JILL要将控制喉管的5个开关按一定的顺序操作才能到达控制器面前，当按键后，通往508"处理室前通道"的门便会开启了一半，离开休息室回到"处理场入口"时，会发现通道内多了一两只BRIAN SUCKER，而各位则可无视它，以"处理设施之锁匙"开启进入503"处理控制室"的门。在中央那排仪器上，可找到一枚"系统磁碟(システムディスク)"，而在控制室的角落则有着3株"绿色药草"，房间尽头有一个"蓝色药草种植区"，而在房内亦可找到MAP"废弃工场之地图(废工场の地图)"，但整个房间内满布丧尸，移动时还是小心点的好。

下水道监视室 MONITOR ROOM

利用"处理控制室"内的升降机，JILL来到了507"地下处理场"，这里会有一些BRIAN SUCKER或丧尸守着，池边有一部控制台，但水质却出现了误差，不能开动，反而是控制台旁边可找到两份"散弹"，而经楼梯走近通往504"排水道"时，会发现一个红色的油罐，留下来

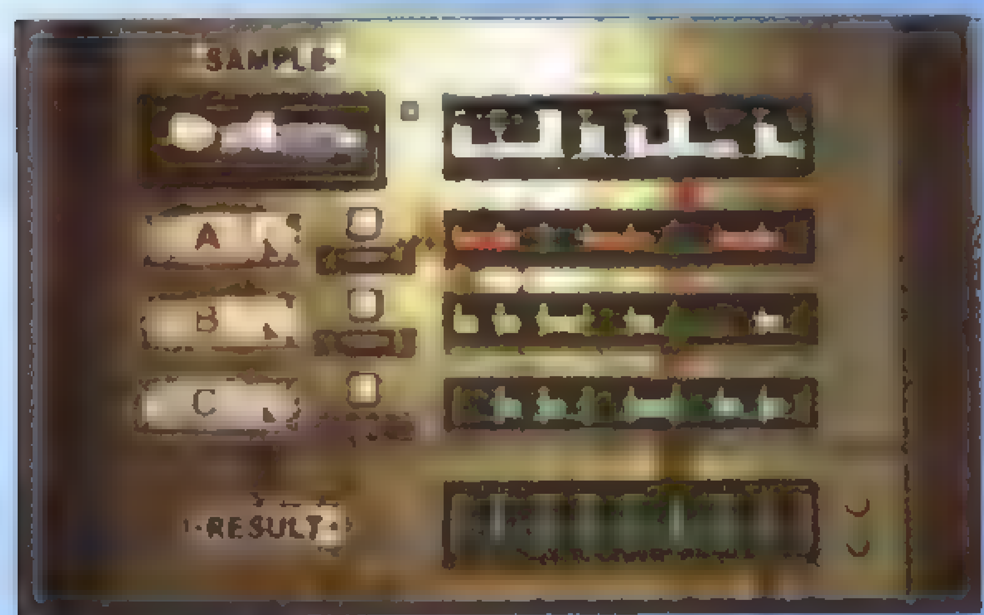


待回程时用吧。

沿504“排水道”一直前进，不一会便会来到505“下水道管理室”，这个是有异次元箱及SAVE打字机的安全房间，除了可在房间角落的机器取得一支“处理样本(处理サンプル)”外，亦可以旁边的桌上找到FILE“处理工场警备手册(处理工场警备マニュアル)”。

水质检查室 TESTING ROOM

沿“下水道管理室”旁边一条长长的楼梯往下，会来到506“水质检查室”。这里基本上必定会取得的道具，就只有柜子上的一“急救喷剂”，但这就有一台水质检查装置，若想开动它的话，便要先将“处理样本”安装在这装置上，



然后只要将A、B、C三项相加时的结果设定成和样本一样，那么水抽装置便会动作，通往508“处理室前通道”的门便会完全开启。

处理室前通道

完成以上的工作后，在工场低层的任务亦算是告一段落了，接下来便可乘电梯回到503“处理控制室”，经旁边的门进入508“处理室前通道”，但当JILL专心向前走的时候，却突然有人向她开枪……



列哥拉：“你还待在这种地方吗……”

JILL：“列哥拉！！你打算一个人逃离这个镇？”

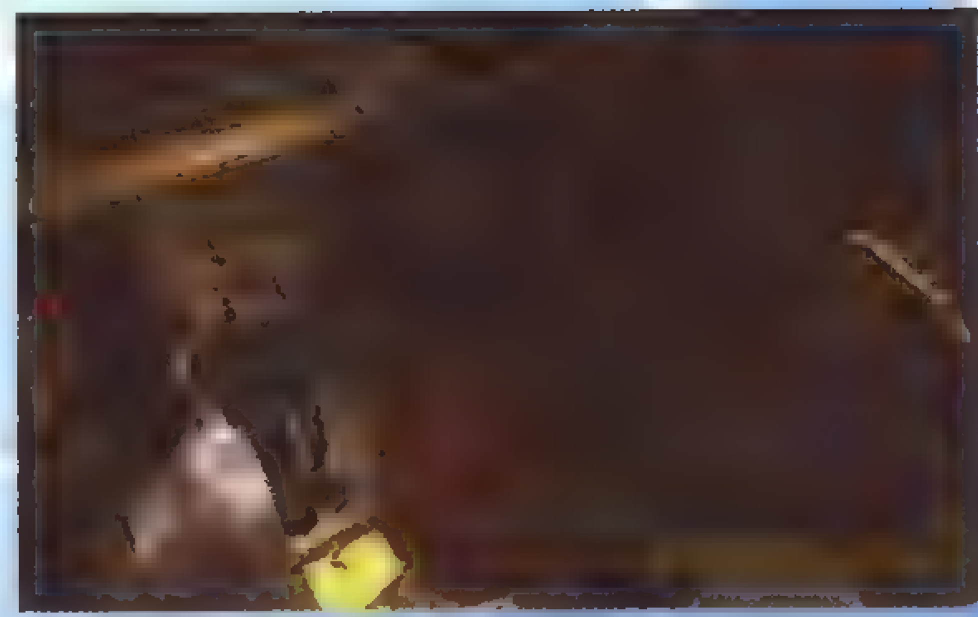
列哥拉：“其他的监视员已经被我杀掉，交涉的话应该会有额外的酬金。”

JILL：“这个和我们没有关系吧。”

列哥拉：“我的雇主很讨厌你们的，虽然只是个小数目，但杀了你我也会得到报酬。”

JILL：“你真是毫无人性！”

JILL一直 通道的角落和列哥拉对峙时，列哥拉那边却突然传来了一阵惨叫声，JILL上前



一看，只见地面染了大滩血迹，列哥拉已被不知什么怪物拖上冷气槽杀死了……

不过，这样子仍未能马上进入处理室的JILL要先将“系统磁碟”入进墙角的处理器，指示灯变成绿色后，JILL便可来到509“废弃物处理室”，却想不到反而令自己陷入了另一个危机之中……

废弃物处理室

“处理室内将会开始工作，请马上回避以免发生危险。”

处理室内开始倒数，显示还有4分钟便会进和处理程序，正当JILL烦恼着如何离开这里时，更大的麻烦却已出现在她的眼前。穷追不舍的追踪者，竟在这处理室内出现了……一击、两击……JILL敏捷地避过了它的触手，在避过它的第三击时，追踪者击中了墙壁上的开关键，处理废弃物所用的液体流了出来，这种含有强烈腐蚀性的液体，毫不留情地侵蚀着追踪者的身体，他手上的触手也断了数条，第一回合JILL算是赚到了些甜头，但真正的战斗现在还是刚开始。



这一战有两种应战方法，一种是利用多个腐蚀液体开关来攻击，而另一种则是强行以火力将追踪者击倒。利用腐蚀液体来攻击的话，好处是所费的弹药不多，只要能以腐蚀液体再击中追踪者三次的话便能获胜，但坏处是要瞄准墙壁上的开关键并非那么容易，即使按R2键有时亦会无法瞄准，而且腐蚀液体并非一下子马上流出来，追踪者有时察觉到腐蚀液体会懂得闪避，有时又会呆在处理室中央不动(无法以腐蚀液体攻击)，这对于平常来说是没问题的，但在这种限时的战斗中就不容发生了。至于以重火力作强攻的话，则要有相当充裕的弹药才可，如果火力充足时，是有可能比起用腐蚀液体更



快结束战斗的……

在战斗结束的同时，处理室内一具研究员的尸体身上掉下了一张“密码卡(カードキー)”，取得之后可先到门边的装置使用密码卡，这样便可离开处理室。

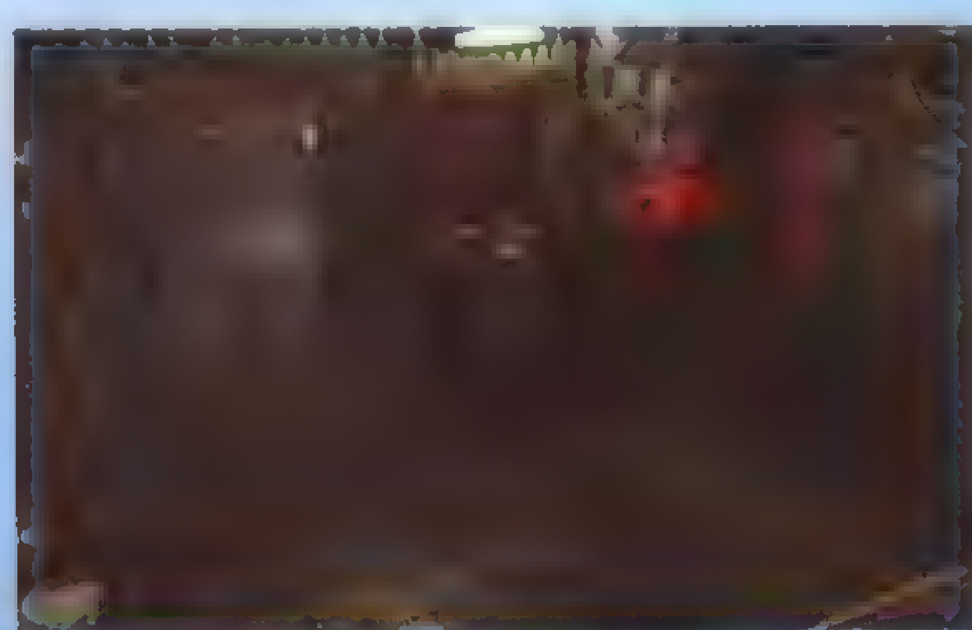
在离开处理室后，处理室开始了清理废弃物的程序，追踪者的尸体被掉进下水道，战斗似乎已经告一段落……

动力室 POWER SUPPLY ROOM

“警告，已确认有飞弹袭击，所有职员请立即撤退。”

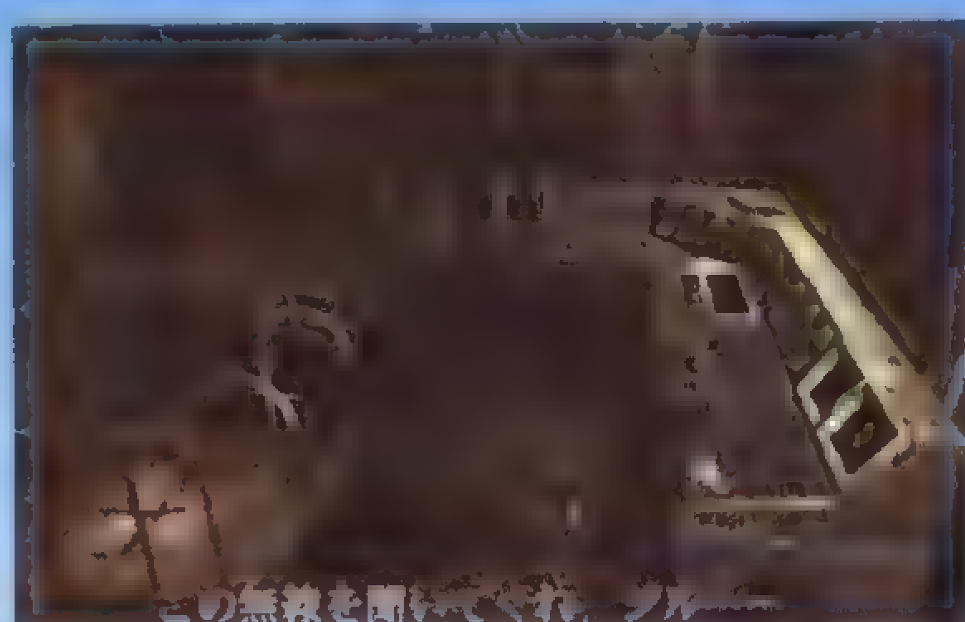


离开处理室的JILL，突然听到工场内播出了这样的一段广播。虽然实际上是可以马上离开，但在这之前不妨先回到502“动力室”，利用刚到手的密码卡，JILL开动了这里通往下层的升降机，动力室的下层除了放了2份“榴弹”外，在房间尽头有一个非常坚固的铁柜，但只要在506“水质检查室”将“处理设施之锁匙”以紫外线照射过，便可开启这里的门锁，至于放在柜里的，正是游戏中最强的武器“火箭发射器(ロケットランチャー)”。



管制室 CONTROL ROOM

接下来可利用密码卡开启500“处理场入口”的闸门，这里面有三匹没有衣服的丧尸，而通道尽头则有2株“绿色药草”；沿这通道可来



到50A“管制室”，而当JILL进入这里时，却听到通信器传来了卡罗斯的声音……

卡罗斯：“JILL，你在哪里，你听到吗……你听到这段无线电通信吗JILL……”

JILL第一时间走到通话器前回应卡罗斯。

JILL：“你在哪里了，卡罗斯？”

卡罗斯：“JILL，我找到了一部直升机，随时也可以起飞的了。”

JILL：“我马上赶来吧。”

卡罗斯“尽快呀！整个城市会被炸毁的！还有不要忘了拿走旁边的那个手提装置呀！”

JILL望向通信器的旁边，发现了卡罗斯所说的手提装置。

JILL：“这个是……？”

卡罗斯：这个是可以知道和飞弹相距多远的装置呀，带在身上的话一定会有用的。知道吗，不要放弃呀！我们两个绝对要活下去的！“

卡罗斯的通信结束后，JILL取下了那部手提型的雷达接收器，这时画面的右上角会开始出现一个雷达，但就暂时没有动静。

“管制室”内也有其他东西的，在门边的柜子内放了一份“麦林子弹”，而纸皮箱内则有一支“急救喷剂”。

当JILL调查管制室中央那条通往下层的梯子时，工场内又再播出了飞弹袭击的广播。

废铁通道

PASSAGE FOR SCRAP

“警告，已确认有飞弹袭击，危机程度已超越D级，所有职员立即撤退。”

在广播结束的同时，雷达的边沿亦开始探测到飞弹的踪影。进入50B“处理场后门”的JILL，可在这异次元作最后的道具整理，这通道的墙壁上可找到FILE“废铁处理工场手册(焼却处理工场マニュアル)”，通道尽头的架上则放了2份“散弹”，要留意这中部份丧尸是扮死的，但只要不接近他们的上半身便不会受到攻击。

继续前进后，JILL会来到50C“废铁通道”，在这里途中的地面可拾得FILE“极秘照片FILE(极秘写真ファイル)”，如果各位一直以来的FILE均是以本攻略的顺序来取得的放，那么这时最初的红色FILE便会变成隐藏FILE“JILL的日记(ジルの日记)”，至于其内容就留待各位去证实吧。

废弃物烧毁处理工场

进入50D“废弃物烧毁处理工场”后，突然一阵震动，将入口压坏了，因此JILL已经再没有办法回头。这地方放了“极秘照片”中的那支磁力炮，而且亦有激战过的痕迹，JILL更发现了一些美军及TYRANT的尸体，从满地的碎片来看，当时的战况一定相当惨烈……

在工场的尽头会找到磁力炮的控制器，虽然系统能正常地启动，却因为没有足够的电池而未能发炮，这时JILL先回到入口附近，将1





号电池推回电池箱内，但就在这时，一头似曾相识的怪物掉进了这工场之内……他竟然是应该已经被JILL消灭了追踪者！头和脚都失去了的他，终于陷入失控的状态，但这却令他变成了一头异常巨大的怪物！这怪物除了不断以触手攻击外，更喷出一些具杀伤力的液体，不过



这时不应急于和他交战，反而应先去将2号和3号电池推回电池箱，这样磁力炮便会开始每隔一段时间发炮，而JILL则可守在控制器旁边和最终形态的追踪者交战。

若4发火箭全中的话，只要再补上少许攻击，最终形态的追踪者便会开始转身逃走，这时各位已不用再作攻击，反而走得太近可能被它的触手所伤。磁力炮第一击会将工场轰出一条通道，而最终形态的追踪者亦会自行走到磁力炮的攻击范围送死。击倒了最终形态的追迹者后，磁力炮亦因为过度的加热而需要强制冷



却。看见追踪者已经被轰至粉碎，JILL本已打算沿另一边的门前前往50F“升降机室”的了，但在她离开前的一刻，想不到那余下的少许残骸仍向着JILL慢慢爬过来，这时会出现游戏中最后一次LIFE SELECTION部分，各位可以选择“向追过来的怪物作致命一击(追ってきた怪物にとどめを刺す)”或是“无视怪物以升降机逃脱(无视してエレベーターで脱出する)”，本攻略中所采用的应付方法是“向追来的怪物作致命一击”，这时JILL拾起了一位军人留在地上的麦林手枪，向追踪者一枪枪的射过去……

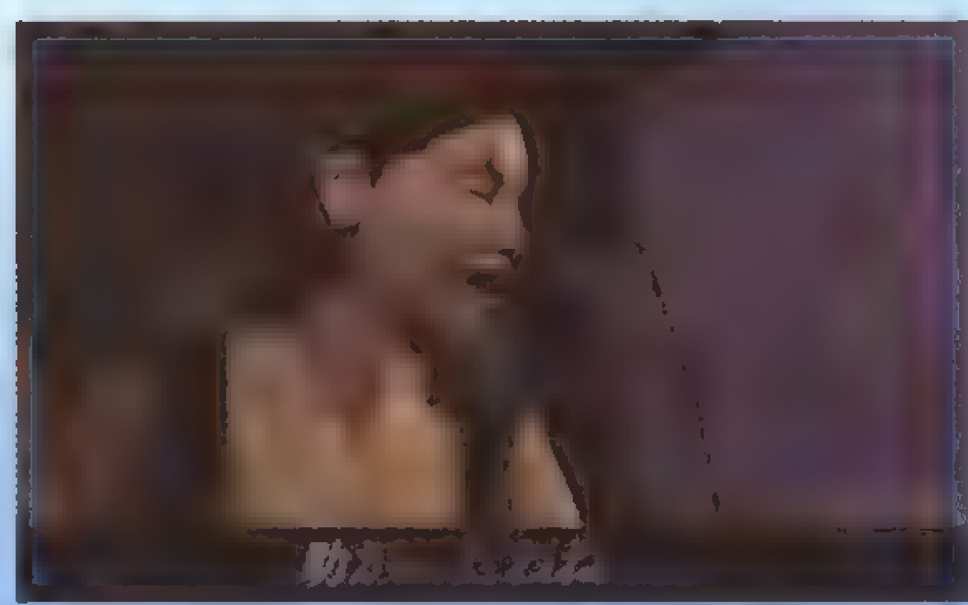
JILL：“像你这种怪物，给我消失吧！”

追踪者的残骸吃了JILL的6枪，终于彻底地被击倒，之后，只要经50F“升降机室”前往50E“废铁场”，游戏便会告一段落，至于游戏的爆机画面，就留待各位慢慢去欣赏吧。

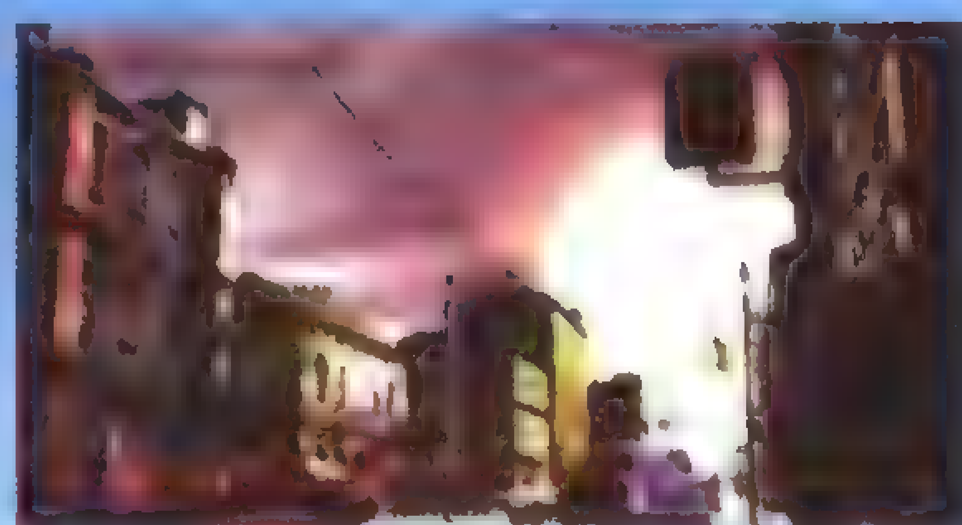
结局CG欣赏

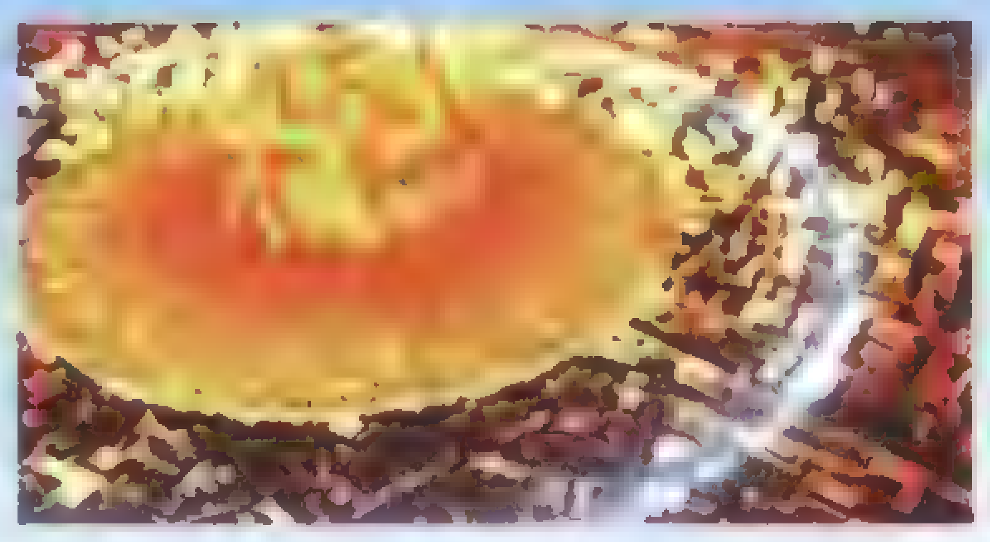


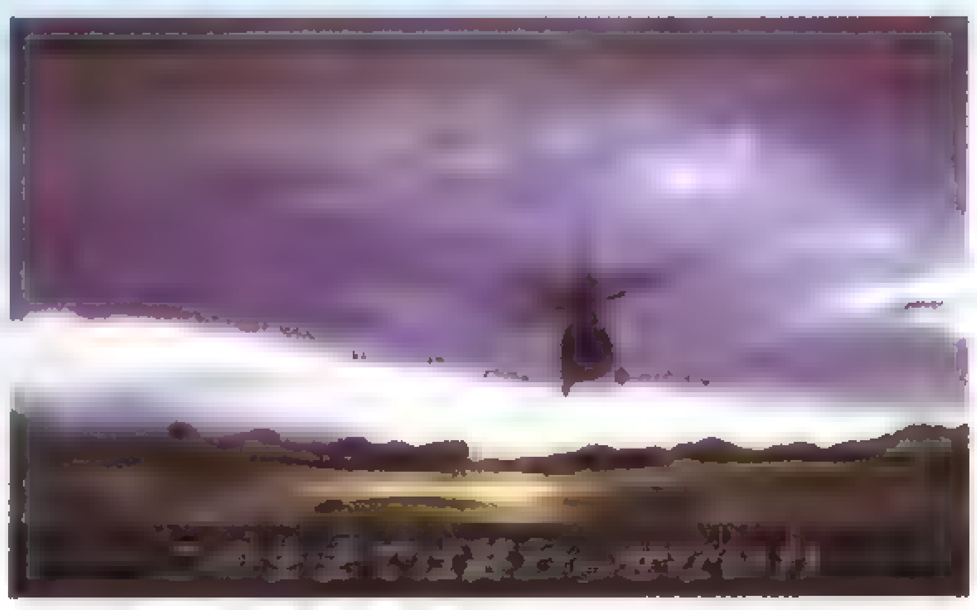












弹药调合系统详细介绍

一直以来《BIOHAZARD》系列都有将药草混合的系统，弹药方面就只会直接取得某种特定武器的弹药，但这一集就有一种新系统“弹药调合”，将两者的特性混合在一起，使游戏变得更加有趣。

弹药粉

一般来说，玩者除了在可在图版上直接取得弹药之外，游戏中也会取得一些称为“弹药粉”的道具，将这些弹药粉与一部在游戏开始时已带在身上的“制弹工具”或是直接与“榴弹”组合起来的话，便能制造出各式各样的子弹。而可利用这方法调合出来的弹药，则一共有“手枪子弹”、“散弹枪子弹”、“榴弹”、“麦林子弹”、“硫酸弹”、“火炎弹”及“冷冻弹”一共7种。

弹药粉的调合

基本上，可直接在图版上取得的弹药粉分为“弹药粉A”及“弹药粉B”两种类，若只以这种药粉与“制弹工具”组合的话，便会得出“手枪子弹”及“散弹枪子弹”这两种游戏中最基本的弹药，但如果先将弹药粉作出不同方式的调合，则可变成一些较特别的弹药，例如将弹药粉A、B混合在一起的话，便会成为第三种基本药粉“弹药粉C”，情况有点像将“绿色药草”、“红色药草”混合在一起的情况，这除了可减少弹药粉占用身上可携带道具的数目外，也能增加与“制弹工具”组合时所得的弹数或是能改变最终调合时所得的弹药总数，例如以“弹药粉A”组合“上弹工具”会得15发“手枪子弹”，但以3倍份量的“弹药粉AAA”组合“制弹工具”，则会得55发“手枪子弹”，比正常组合三次“弹药粉A”多10发。

调合步骤

第一步：先选定弹药粉A……

第二步：选择用来调合之弹药粉或制弹工具

第二步：调合完成，制成了所需的弹药粉或弹药

制作弹药时的经验值及强化

理论上，如果将弹药粉组合起来一次过组合可以得到更多子弹的话，那么每次见到有新的弹药粉便组合起来应该是没问题了吧，但事实上又并非如此。

事实上，在“弹药调合”的系统中，是有着“经验值”这种隐藏要素的，每次将“弹药粉”与“制弹工具”或是“榴弹”组合时，均会得到“1”的经验值(LEVEL)当经验值提高到一定程度，调合弹药时便能制成比初期较多的弹数，例如最初调合“手枪子弹”只会得15发，但当升到LEVEL6时，每次调合便能制成20发。

除此之外，当调合“手枪子弹”或是“散弹枪子弹”达到第7次之后，JILL便会学会一种调合“强化弹”的技巧，由第8次调合开始，便可自行决定调制正常的子弹还是强化子弹(手枪及散弹的经验值是独立计算的)。

强化弹是一种威力比正常子弹稍强的弹药，而装上了强化弹的枪械，也会因此自动变成“强化版”枪械。

由于调合3次“弹药粉A”的话会得3经验值，但调合1次“弹药粉AAA”就只会得1经验值，所以各位可视乎自己想尽快增加经验值还是节省道具空间，以决定到底如何运用手上的弹药粉。

随着调合同一类型弹药的经验提高，每次能制成的弹药数量也会逐渐增加，直到第8次开始，更能自行选择是否制作“强化弹”。

开始制作强化弹后，同样可累积经验值增加每次所制成的弹数。

请记着：这盒并非火柴，而是攻击力比正常子弹为强的“强化弹”。

列哥拉在迷你游戏中佩枪SIGPRO SP2009。当装备普通子弹时只会是普通的一支枪……

但当装上强化版子弹后，即使是同一支枪也会变成“强化版”。

LIGHT MODE与HEAVE MODE之间的分别

各位在开始游戏时，是可以选择以LIGHT MODE或HEAVY MODE来进行的，虽然大部分人都会马上联想到两种模式之间的难易度会有所不同，但实际上还会有什么不同呢？

第一部分 游戏篇

	HEAVY MODE	LIGHT MODE
打倒追踪者时会否有道具出现？	会	不会
敌人耐久值(HP)	较高	较低
取得“弹药”道具时之数目	正常数目	HEAVY MODE的2倍
以“弹药调合”制成的弹药数目	正常数目	HEAVY MODE的2倍
紧急回避的方法	受到敌人攻击时 按举枪键(R1、R2) 或是在举枪状态中 看准时间按决定键(攻击键)	在受到攻击时 有按着举枪键 便会发生 (同时包含HEAVY MODE的操作法)
游戏开始时可携带之道具数量	8个(会经EVENT变成10个)	10个
能SAVE的次数	有限(只限手上色带数量)	无限(已入在道具箱内)
地雷枪MINSLOWER及其补充弹的出现	有	没有
游戏开始时提示调查的画面	没有	只会在第一次爆机前显示

第二部分 道具篇

由于HEAVY MODE之内是没有“地雷枪MINSLOWER”这种新武器，因此在HEAVY MODE中设定了“地雷枪MINSLOWER”及“地雷弹”的地方，会设定了其他东西。

房间号码	HEAVY MODE	LIGHT MODE
304	地雷枪MINSLOWER	变更为“散弹枪子弹×14”
309	地雷弹6发	变更为“散弹枪子弹×14”
30C	弹药粉A×2或地雷弹6发	变更为“弹药粉A×2”
401	榴弹6发×2或地雷弹6发×2	变更为“榴弹12发×2”

第三部分 隐藏要素篇

	HEAVY MODE	LIGHT MODE
RANKING画面中显示玩者所提等级	有	没有
可取得的特殊服装数量	《全5种》以爆机时的等级决定能取得的数目	《全2种》第一次爆机时同时取得，但不会再有其他
爆机后获得EPILOGUE FILE	有(爆一次取得一种 共8种)	没有

附加迷你游戏

《佣兵战记THE MERCENARIES》

当各位HEAVY MODE或LIGHT MODE爆了一次机之后，便可在下次LOAD GAME时开始玩这一集附带的迷你游戏《佣兵战记THE MERCENARIES》。这款游戏玩法有点像前作的EX BATTLE，同样是在一个限定的版面内，要玩者在有限的时间内以有限的子弹来完成。

一如以往，这一集《BIOHAZARD 3》仍有着大量隐藏要素。

特殊服装

当各位能以特定的条件完成游戏，那么便能改变游戏中JILL所穿的服装。

在HEAVY MODE中，各位只要能以S．A．B．C．D．等级的其中之一爆机，均可以获得不同数目的特殊服装，而以LIGHT MODE则只要爆机便可以了。

当一度爆机后，下次再玩时道具内箱内会多了一条“时装店之钥匙”，当拿着这条钥匙来到“时装店(10F)”便能进入店内，然后选择喜欢的服装更换。

能取得的服装种类

优先次序

1《BIO 1》S.T.A.R.S.制服

2《DINO CRISIS》REGINA制服

3黑色女摩托车手服

4白色的士高服

5 迷你裙女警制服

此外，在不同的爆机RANKING及难易度之下，能取得的服装数目也会有所不同。

HEAVY MODE S　5种类

A　4种类

B　3种类

C　2种类

D　1种类

E　无

LIGHT MODE

只限第一次爆机时获得

《BIO 1》S.T.A.R.S.制服

《DINO CRISIS》REGINA 制服

例如当各位在HEAVY MODE第一次以D RANK爆机，第二次B RANK的话，则D RANK时会先得S.T.A.R.S.制服，然后在B RANK时再得《DINO CRISIS》REGINA制服、黑色女摩托车报服及、白色的士高服。

EPILOGUE

当各位每次以HEAVY MODE爆机时，均会有一个《BIOHAZARD》系列中的登场人物前来为大家谢幕(EPILOGUE)，让大家知道他们的近况，而看过的EPILOGUE画面，是可以在标题画面LODE GAME时重看的。

由于要保留一点趣味给大家，因此各人物谢幕时的内容及画面不会在此公开，至于各人物的出场顺序分别是……

第一次爆机 JILL

第二次爆机 CHRIS

第三次爆机 BARRY

第四次爆机 LEON

第五次爆机 CLAIRE

第六次爆机 SHERRY

第七次爆机 ADA

第八次爆机 HUNK(第四生还者)+ THANKS讯息

RANKING

和上集一样，当各位完成了HEAVY MODE的时候，爆机画面中会显示出对玩者的评价(RANKING)，评分方法方面，主要会根据玩者在三方面的表现而决定……

评分的方法

[illegible]	[illegible]
回复道具的使用	MAX 100 points
[illegible]	[illegible]
合共	MAX 300 points
[illegible]	[illegible]
230～260points	A RANK
[illegible]	[illegible]
120～170 points	C RANK
[illegible]	[illegible]

各项目的计分方法

回复道具		色带		爆机时间	
曾回复HP	得分	使用次数	得分	时间	得分
1500	100分	0次	100分	不足2:29:59	100分
1700	90分	1次	90分	2:30:00～2:39:59	90分
1900	80分	2次	80分	2:40:00～2:59:59	80分
2100	70分	3次	70分	3:00:00～3:29:59	70分
2300	60分	4～5次	60分	3:30:00～4:09:59	60分
2500	50分	6～8次	50分	4:10:00～4:59:59	50分
2700	40分	9～12次	40分	5:00:00～5:59:59	40分
2900	30分	13～17次	30分	6:00:00～7:09:59	30分
3100	20分	18～23次	20分	7:10:00～8:29:59	20分
3300	10分	24～30次	10分	8:30:00～9:59:59	10分
3300以上	0分	31次或以上～	0分	超过10.00.00	0分

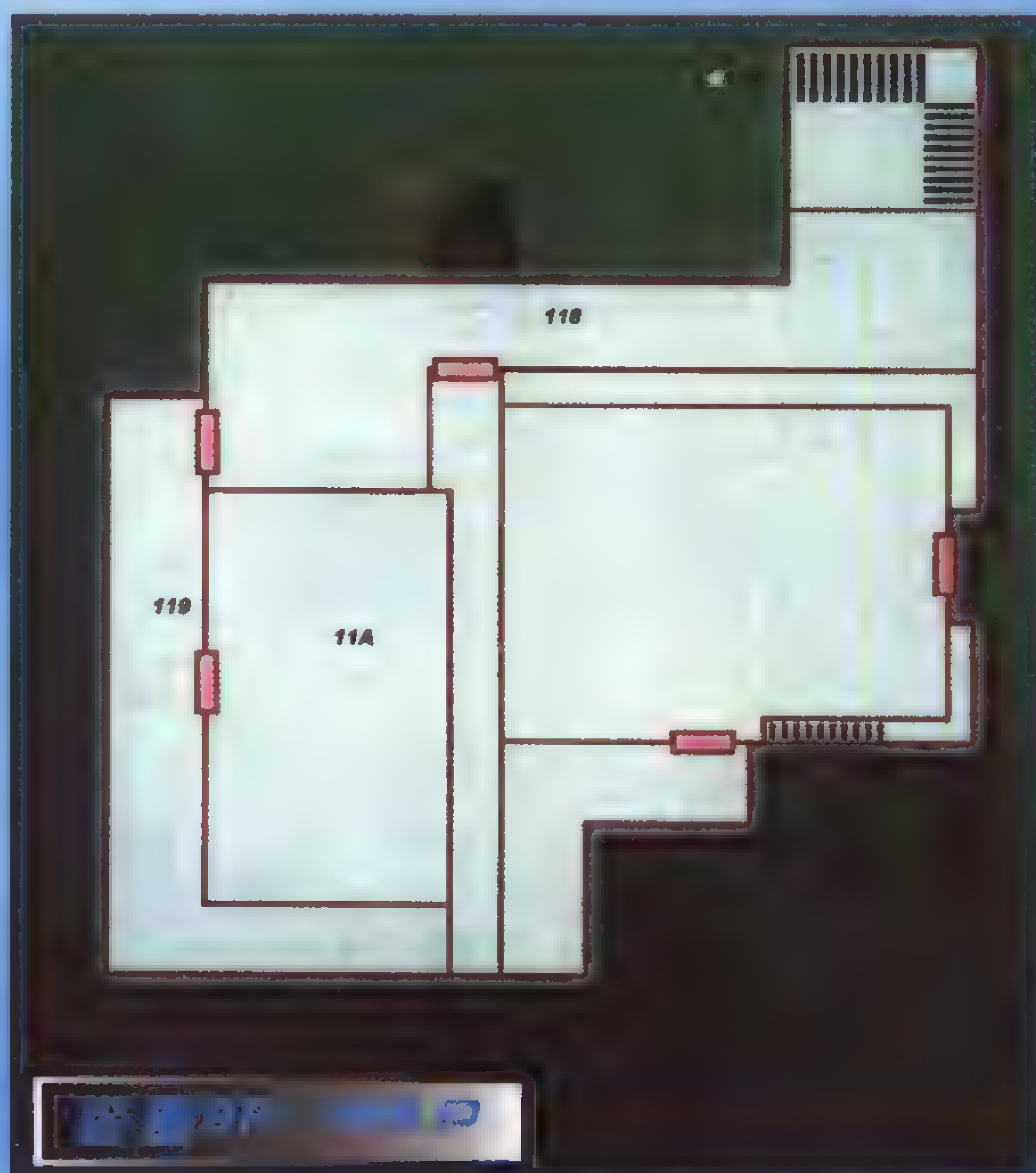
手动瞄准

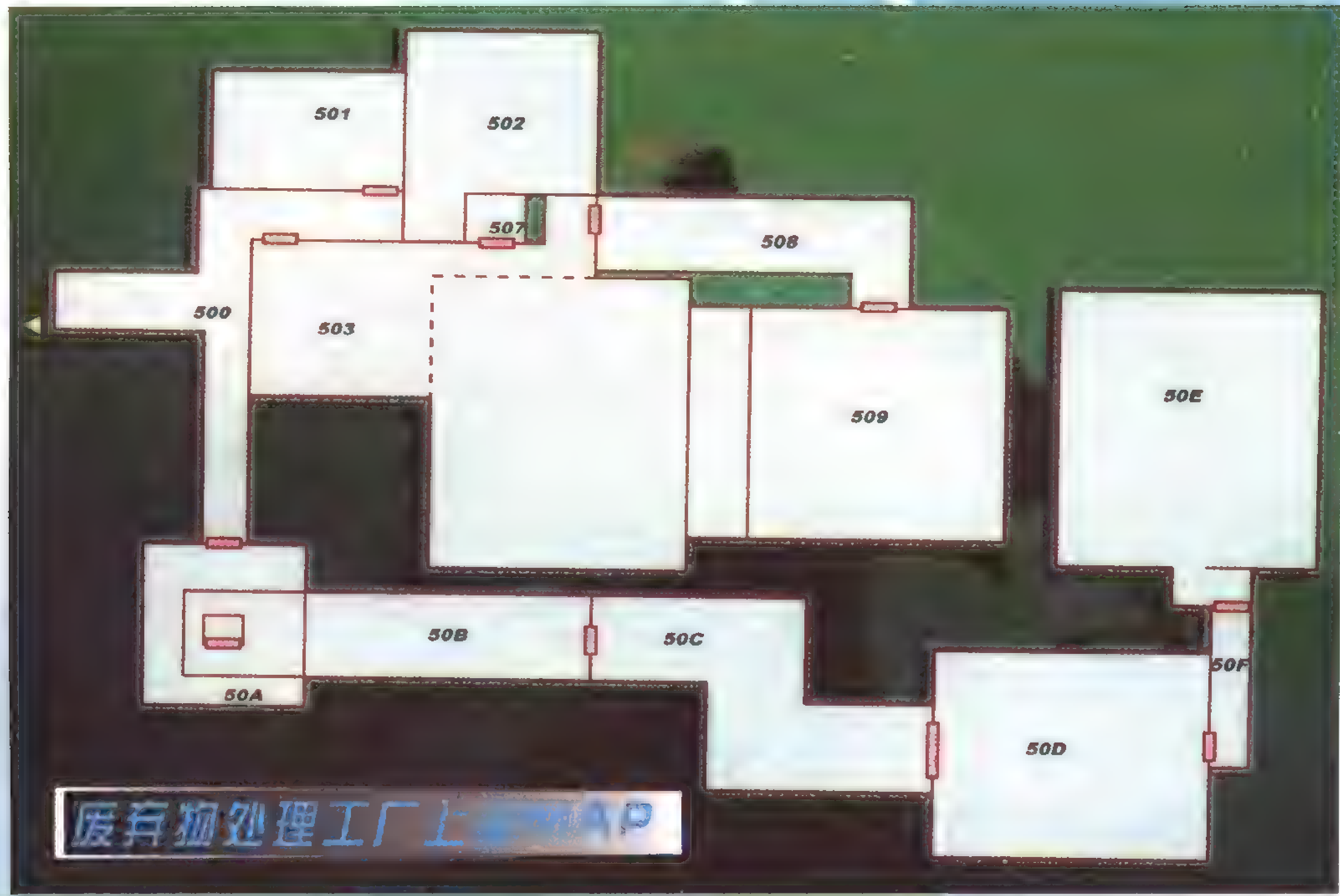
游戏中，正常来说瞄准会自动进行，但如果在“KEY CONFIG”的画面中按着R1键去按3次□键的话，控制器中央的“AUTO”便会变成“MANUAL”(再按3次又会变回AUTO)。

在“MANUAL”的情况下进行游戏，即使各位按着R1、R2键，又或是在举枪状态下按L1键也好，主角是不会朝向敌人所在的方向的。

生化3全地图






501
502
507
508
500
503
509
50E
50B
50C
50A
50F
50D
废弃物处理工厂上 MAP


20F
20D
210
207
20E
211
212
20C
216
208
207
206
205
20B
209
20A
20B
203
204
202
21B
213
214
110-11A
201
200
200
10A
11C
10C
11B
109
218
108
21A
108
105
103
10F
106
107
100
101
102
104
10D
uptown &
map


510
504
505
废弃物处理工厂下 MAP


414
412
413
405
408
407
406
410
411
500
510
510
504
40F
40D
40C
40E
404
403
402
401
400
40B
409
309
40A


507
506


30C
30A
304
30C
30B
309
304
308
302
307
301
303
306
305
300

WILD ARMS 2



壮大的英雄传说再度开始

WILD ARMS是除ARC THE LAD系列外，另一个由SCE所制作的广为人知的RPG游戏。在本集WILD ARMS 2ND IGNITION里，同样也有三名主角可给玩者选择，不过本集中除了他们外，还有其他人物加入队伍中和主角们一起战斗。由于这集采用了两片光碟，所以除了故事比上集更壮大外，其动画片段也会有更多，而且每一片光碟也有不同的开场动画。开始游戏时，玩者在完成三名主角的序章后，就会进入正式故事里。

PS	SCE	CD-ROM × 2
	游戏类型 RPG	发售日 已发售

操作简介

地图、迷宫操作

方向键	移动
□键	使用角色的特殊道具
△键	进入选单
○键	确定
×键	取消
L1/R1	视点向左/右旋转
START	更变角色的特殊道具
SELECT	显示世界地图

战斗操作

方向键	更变视点
△键	显示说明
○键	确定
×键	取消

指南针

北 西 东 南

荒野中的英雄传说

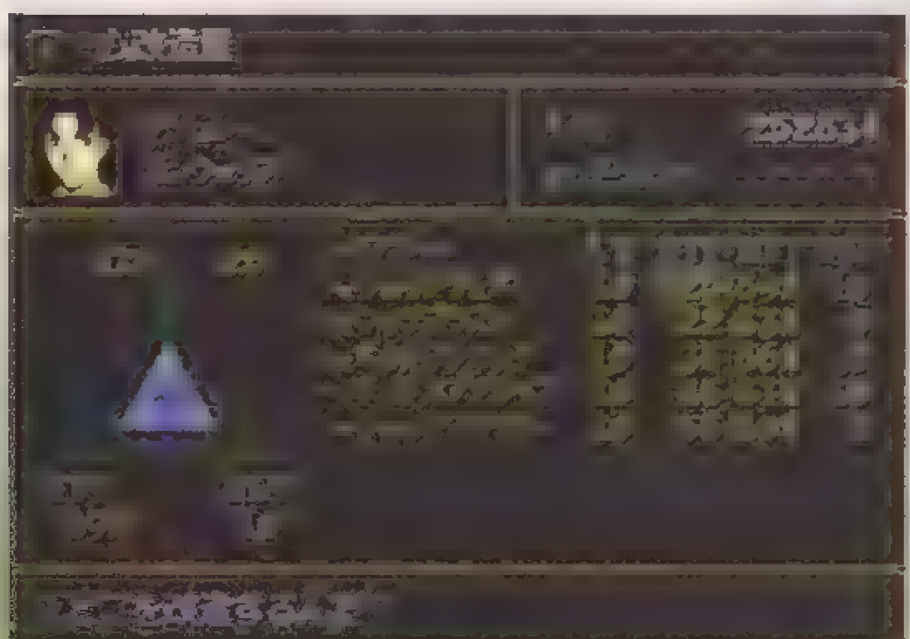
发生在一个有点像西部时代的世界。故事中共有三名主角，分别是希望能成为英雄而加入铳士队的青年——亚修利(アッユレー)曾经在战乱时被称为英雄，但现在不断被军队追捕的逃亡者——布兰德(ブラッド)虽然天生已拥有强大魔力、希望成为出色的魔女，但常念错咒语的天才魔法师——妮露卡(リルカ)。

搜查系统(サーチシステム)



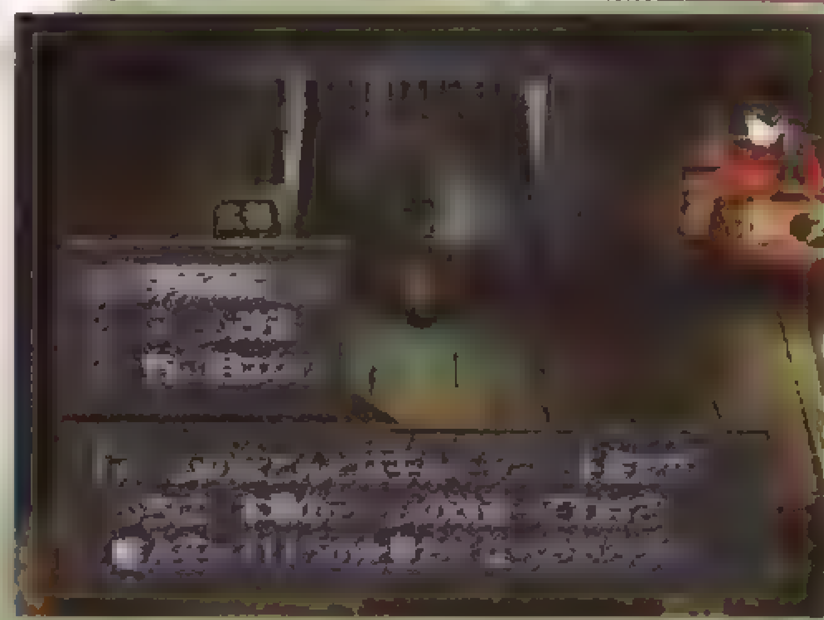
搜查系统是WA2的新增系统，在一般的RPG里，所有在地图上的村庄、城镇等都是可以看得见的。不过在WA2的世界里，当角色们在世界地图上移动时，是不会看到以上所说的地方，不过玩者只要按下□键，那么角色就会搜查一定范围的地区，如果在搜查范围里是有以上所说的地区的话，那么它就会在地图上出现。

改造ARM(アーム)



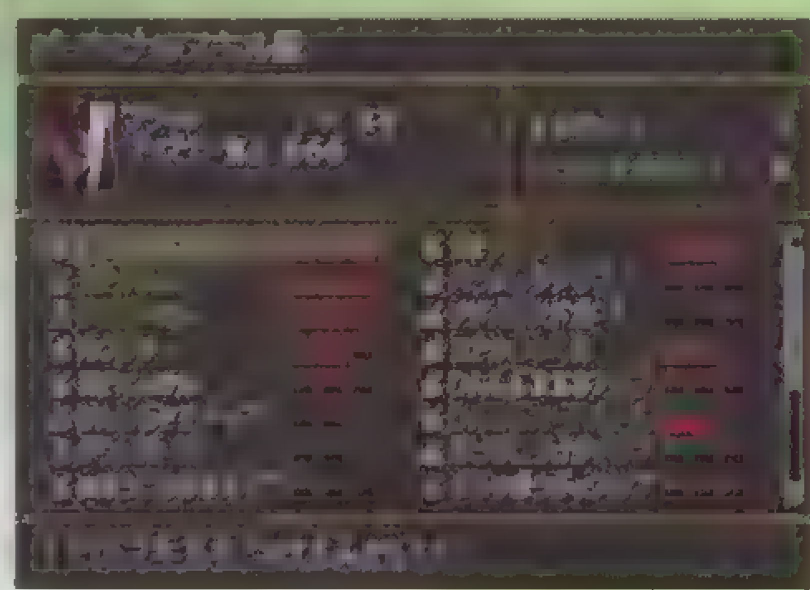
在游戏里，武器可分为两类，一种是可从商店里购买的基本武器，另一种是由只有某些角色才能使用的武器，那些武器名为"ARM"。这些ARM可以经由"ARM改造屋(アーム改造屋)"来提升它们的威力。在提升威力时，玩者有数个能力值要注意，分别是"ATP(攻击力)"、"HIT(命中率)"、和"BLT(装弹数)"，而每种特殊武器共有10级，在改造到较高级时，所需要的费用也会较多。

补给弹药



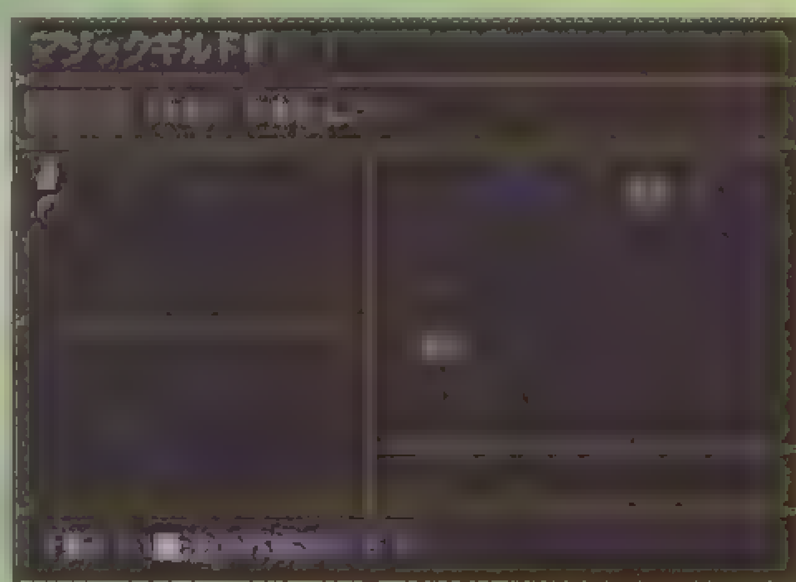
在使用ARM的时候，是需要使用弹药。如果FP是已经足够，但却没有弹药，那也不能使用ARM。要回复弹药的方法是到ARM改造屋里选择"弹药补给"，那就可以购买到ARM所使用的弹药，或者使用得到的弹药夹。

个人技能(パーソナルスキル)



在游戏中，当角色取得一定数量的经验值时，他/她的等级就会提升，这时他/她的能力值也会提升外，还会获得一些"PS POINT(PSポイント)"。这些PS POINT的用途是，能使该角色学会一些特殊技能，不过必需要到城镇里的PERSONAL SKILL屋(パソナルスキル)里，才能学到这些技能。

魔法(マジック)



故事里，主角之一的妮露卡可以使用不同类型的魔法，不过当提升等级时，是不会学会新魔法的，而是需要在取得一种名为CREST GRAPH(クレストグラフ)的物件，之后到魔法公会(マヅックギルド)才能制造新魔法。

道具(アイテム)

使用(つかう)	使用道具
更换(いれかえ)	由玩者分配道具的位置
整理(せいとん)	按道具的种类来分类

分别有"能使用的道具(つかう)"、"事件道具(イベントアイテム)"、和"能装备的道具(そうびアイテム)"

自动(オート)

手动(マニュアル)在战斗时，角色的所有行动，都由玩者决定。

自动攻击(ノマルアタック)战斗时，角色自动以一般攻击来进行战斗。

平均攻击(バランスバトル)战斗时，角色会按其特性来战斗。

选择队员(フォム)

在这集中，除了基本三名主角外，其实还有数名其他角色会加入队中和主角们一起战斗。这时玩者如想把原先在队中的队员更换成另一名时，就要使用这个指令，在FORM里分为"前列(フォワード)"和"后列(バック)"，战斗完结时，前列和后列的队员都会获得相同的经验值，如果玩者想更换队员时，就可以到FORM里，选择"いれかえ"是让玩者选择队员的；而"パーティいれかえ"就是把前列和后列的两队人的位置互相交换。

通信(つうしん)

故事进行到中段时，玩者可以通过这个选项来取得一些情报，当中包括了现在需要到达什么地区或有什么是要特别注意的。

逃离战斗

整个游戏里共分为两类型的战斗，分别是可以回避和不可以回避两，而当遇上了敌人时，角色的头上就会出现一个感叹号 若是出现 "白色或绿色的感叹号"，那么玩者只要在1.5秒内按下×键，那就可以避免进行战斗。不过若出现"红色的感叹号"，那么就会是进入强制战斗，但如果这个强制战斗不是BOSS战的话，那么就可以选择逃走指令，如果是BOSS战斗的话，那就一定要完成战斗才能继续游戏。

FA值

在战斗时，不论作出魔法或ARM攻击，都会使用FA值，而提升FA值的方法是攻击敌人或受到敌人攻击。

特殊技能(オリヅナルパウー)

特殊技能共分两类，一是一般的特殊技能，如ARM或魔法，选择这个选项时，就可以使用该名角色的特殊技能，不过每一种技能也需要一定的FP才能发动，而若是使用ARM的角色，除了要有足够FP值全满时，就可以使用角色的该我的另一种特殊技能，而这种技能共分四等级，而这些技能可以和一般特殊技能同时使用，同样在使用这种有等级之分的技能时，也需使用到FP值。

个人技能(カスタムコマソド)

在故事进行时，玩者会取得一些名为"ミティアム"的东西，当装上这些物件进入战斗时，就可以选择个人技能来发动，不同的ミティアム也有不同的属性，属性共分为风、地、水、火。

个人技	可学级数	需要PS点	效用
ひつようFPへらし	3	2	特殊能力必要FP减1
HPかいふく	3	4	FORCE提级时回复HP
クリティカル	3	2	会心一击机会率上升
カウソター	3	2	反击机会率上升
HPてんかん	3	3	战斗完结后FP与HP转换回复
ひんしじFPアップ	2	2	濒死状态自动FP上升
ダウソガード	2	2	提高对战斗不能化攻击耐力
まはうこうげくアップ	3	3	魔法攻击时对方伤害增加
まはうぼうぎょアップ	3	3	魔法攻击时伤害减轻
びょうき	3	1	提高对病气状态的耐力
のうりょくふういん	3	1	提高对能力封印状态的耐性
こんらん	3	1	提高对混乱状态的耐性
パラライズ	3	1	提高对麻痹状态的耐性
HPアップ	3	3	升级时HP最大值分量增加
パラメータアップ	3	4	FORCE提升时整体数值增加
アドバソスドガード	3	2	提前防御机会率上升
HPかいふく2	2	1	升级时体力回复
ひんしじRESアップ	3	2	濒死状态时反应值(RES)自动上升
ひんしじオートガード	2	1	濒死状态时自动进行防御
ぶつりこうげきアップ	3	4	物理攻击时伤害增加
ぶつりぼうぎょアップ	3	4	物理攻击时伤害减轻
どく.もうどく	3	1	提高对毒和猛毒状态的耐性
ぼうきゃく	3	1	提高对忘却状态的耐性
ダウソハーテッド	3	1	提高对FP上升力限制的耐性
ナイトメア.スリール	3	1	提高对恶梦及睡眠状态的耐性
せきか	3	1	提高对石化状态的耐性

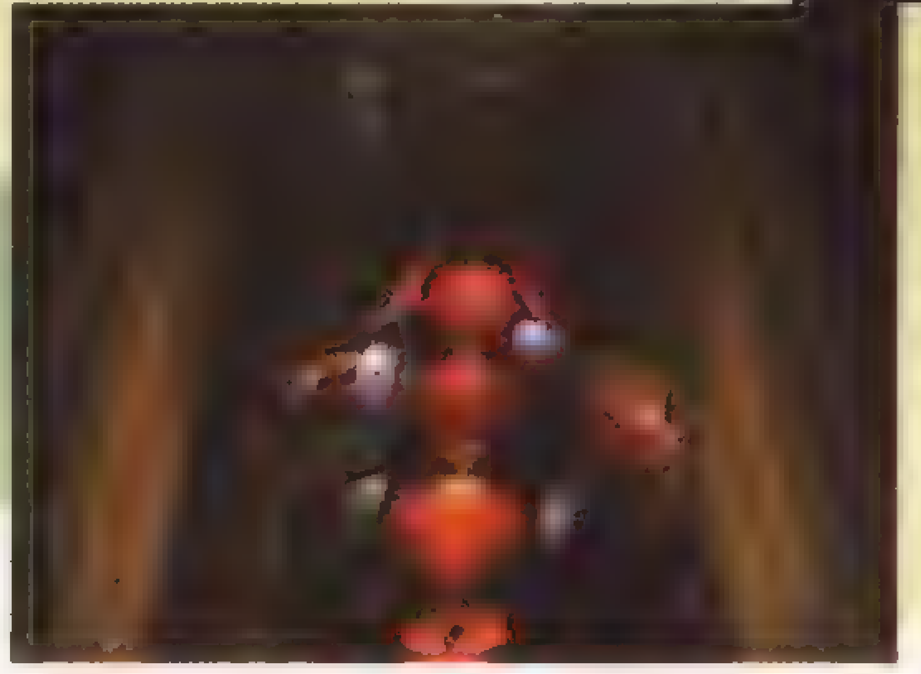
魔法名称	所需胶囊	效果	对象数
ブレイク	地+地	地属性魔法攻击	敌1人
プロテクト	火+地	提升魔法防御力	己1人
モーニソグコール	风+地	防止及回复睡眠状态	己1人
リヴァイブ	水+地	战斗不能状态回复	己1人
ツールド	火+地	提升物理防御力	己1人
フレイク	火+火	火属性魔法攻击	敌1人
マヅックウエポソ	火+风	提升物理攻击力	敌1人
リレクト	火+水	将魔法反射	己1人
エアスクリーソ	风+地	着风之力保护夫升回避率	己1人
スパーク	风+火	雷属性魔法攻击	敌1人
ヴォルテック	风+风	风属性魔法攻击	敌1人
クイック	风+水	提升反应值	敌1人
ヒール	水+地	回复少量HP	已1人
ディスペル	水+火	解除敌人的魔法效果	已1人
フリーズ	水+风	冰属性魔法攻击	敌1人
アクア	水+水	水属性魔法攻击	敌1人

序章流程

亚修利编



亚修拿是一名刚加入的铳士队的成员，而首个任务就是要前往枯·遗迹里。进入迷宫深处后，就会看到一处地方在深坑旁，到跳到下一层时和地上的伤者谈话，之后就可以取得短剑。回到刚才跳进深坑的地方，然后面向



深坑后的蓝色柱状物体，这时按下□键，那就可以发射短剑来开动机关。当进入迷宫更深处，玩者会遇到一处地方的中央是有一支石柱，而在石柱旁有同样有一个蓝色的键，这时玩者只要面向可以同时垂直看到石柱和蓝色键的方向时发射短剑，让剑击中石柱后落下，这样就能开动机关。在这里的BOSS共分为三处可攻击的部位，若先击破双手后，再攻击头部，在消灭它后，就可以取得较多经验值。

布兰德编



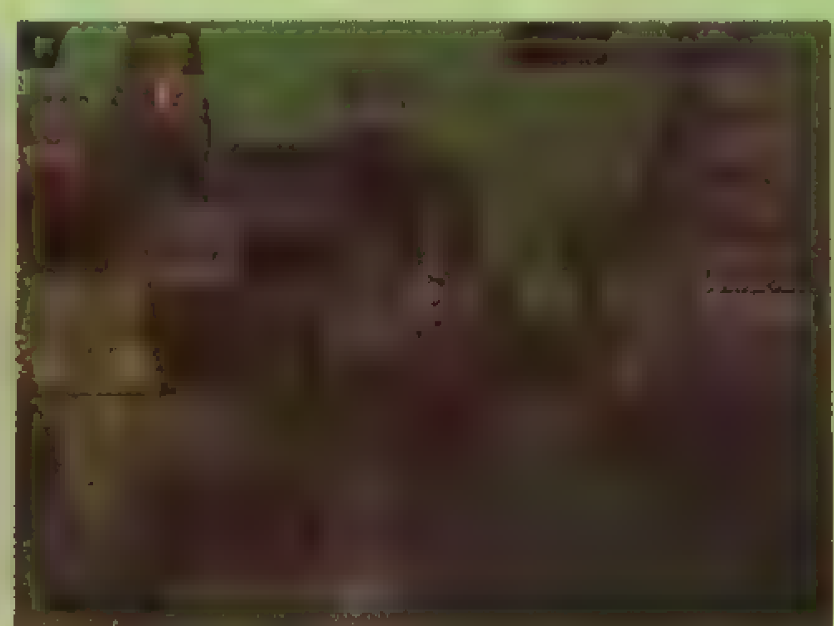


布兰德是一名曾经在战乱时，被人们称呼为英雄的人物，但不知为何现在却四处被军队追捕。开始时，玩者只要一直向走，直到遇上小狗后，向右方前进，进入小屋里后取得特技"キックブーツ"，然后到小屋旁的小门处按下□键，那就可以踢开木门。取了所有道具后回到刚才的遇上小狗的地区，然后再向上走，直到看到一支铁柱。这时走到铁柱旁，按下□键，那就可以越过深谷，之后再向前走就会遇上BOSS。这名BOSS共分为头(HP500)和身体(HP680)两部分，战胜它后后就会来到世界地图上，这时先到旁边的指示牌调查，然后往北前进，来到森和湖旁时按下□键进行调查，这时会再出现一个路牌，最后向路牌的西北方前进，来到西北离开森林旁的空地上按下□键，那就会出现村落，最后就是进入村里去，不过最后为不使 村民们受到牵连，他还是被追兵们捉走了。

妮露卡编

妮露卡是一名魔法师，她为了修行而进行旅行。开始时，玩者先触





摸南方的水晶体，然后当遇上一些蓝色的石块时，就按下□键发射火炎魔法来开动机关，而当进入了一间房间里有四格分别是红、绿、黄、蓝的地板时，就需走到地板上令其上升，当上升到一定格数时，玩者就需走到旁边，按下○键来离开上升中的地板，之后该地板就不会再向上升。而上升的格数分别是，红色是一格、黄色是两格、绿色和蓝色到是三格。来到村庄后，和村里的村民交谈后，就要和BOSS战斗。这个BOSS共分为两部分，分别是头和脚，开始时先以冰魔法来攻击脚部，然后以火魔法来攻击头部(HP300)，当妮露卡的HP只余下40时，就需使用魔法或道具来回复HP值。



完成三位主角的章节后，画面会转到美莉亚布鲁(メリアブール)王国，只见一个山头上有名谜之少女在夜观天象，她发现彗星与星云出现混乱，接着太阳升起，少女便戴上帽子离去。

临海城下町美莉亚市

跟着画面转到美莉亚布鲁王国的临海城下镇美莉亚市（タウンメリア），亚修利就是居住在此，由于他被惩罚留于家中检讨违反命令，因此留在开面包店的家中二楼房间内无所事事。

这一天早上亚修利被强烈的阳光照醒，他坐起来揉了揉眼问谁打开阳台的窗，原来是与他青梅竹马的少女玛莉娜(MARINA/マリナ)，她说亚修利虽然在休，也不应睡到日上三竿。亚修利听了连忙更正自己并非休假，而是被罚检讨过失。玛莉娜却说这对她来说没有什么分别，接着告诉他有朋友找他，亚修利一时想不起有什么朋友，只好自己出外看看究竟。



在亚修利房间内的木桶能找到弹药和提升反应的道具，其实只要认真搜寻，在很多地方的木桶内都能得到物品。

亚修利走到楼下，经营面包店的大婶告知二楼有楼梯可通往屋顶。当亚修利走出屋外便见到三名少年，其一就是曾在枯.遗迹所救的东尼，同行的两人分别自我介绍，一个名叫史葛（スコット），另一名则叫添(TIM/ティム)，。他们三人均无父无母，故此一起生活。至于东尼找亚修利原来有事相求，他先问亚修利是否愿意帮忙，亚修利见自己无所事事，便先听对方有何要求，原来他们重要的宝物被屋顶上的猫偷走，但是却抓它不着，因此请亚修利协助，后者就一口答应了。

城下镇商店大解说

这时大家可以先到镇内各处走，因为此镇有值得介绍的地方，中央的喷水池前有一名妇人，与她谈话可以做记录。南部主要是各商店，东南是魔法协会，若有纹章图(クレストグラフ)，就可以藉着四种不同属性的纹章组合各种魔法，组合只限两种相加，不同次序魔法也会有分别，但是魔法只限妮露卡一人使用，“ちくせい”是制新的魔法，“ぶんかい”是将已有的魔法分解，“なまえへんこう”是为魔法改新名称。

与面包店相对的是ARM(アム)改造屋，在此处可以花钱强化本身的武器，上方“かいぞうひょう”会显示改造所需的金钱，“ATP”是攻击力，“HIT”是命中率，“BLT”则是子弹数，当然愈提升，价钱也会愈高。

在镇西南方有道具/武器/防具店和个人技(PERSONAL SKILL/パソナルスキル)店，两者是互通的，在道具店能购买物品和武器，后者在购买时还可看能力增减及即时装备。至于个人技是提升角色能力，全部共有二十六项，例如可以增加会心一击机会等等(详细请参阅附表)，每项都有二至三级，至于要提升不是靠金钱，而是靠SP(SKILL POINT)，角色每一次升级均可获得1个SP，而不同的特技所需要的SP亦有异。

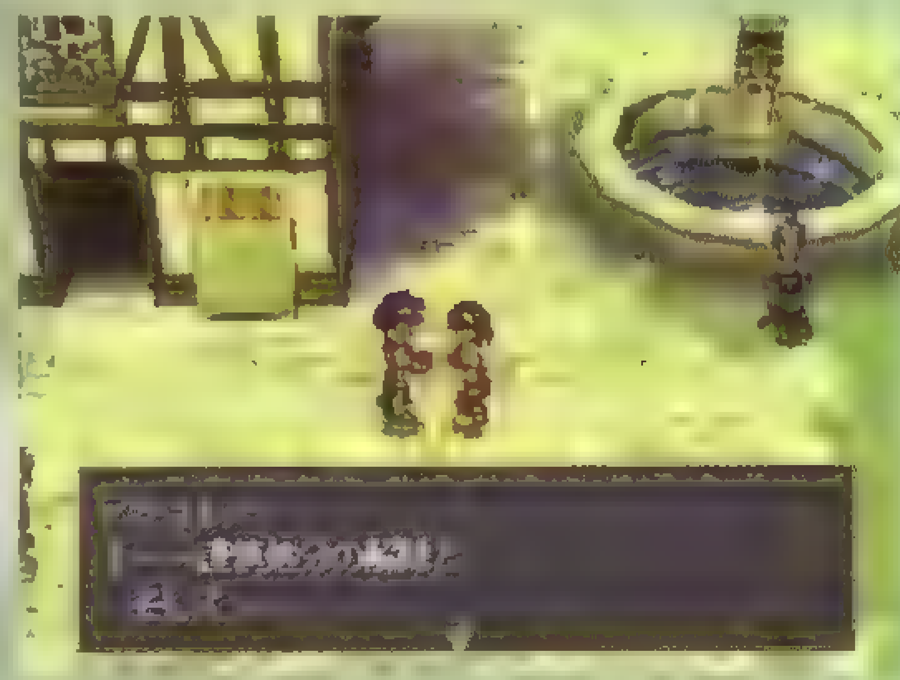
成功捕捉黑猫

打点一切后就帮东尼捉猫，经面包店二楼走廊爬梯到屋顶，便和那里的猫展开追逐战，最后绕到旅店屋顶，却因猫跳回原来的地方而失败，这时先别跳回地上，走到旅店店屋顶与那里的人谈话，他问亚修利是否需要他的协助，亚修利说明状况后，那人说他有妙计。



这次追至旅店屋顶时，那人会出手拦截，那只猫便会跌进旅店房间内，亚修利跟着跃下，轻易的抓到躲在角落的猫儿。当亚修利走出旅店时，三名少年已在等候，东尼决定将亚修利取回来的宝物赠给后者，因为他认为自己没有用处，那是用来制魔法的“纹章胶囊”。

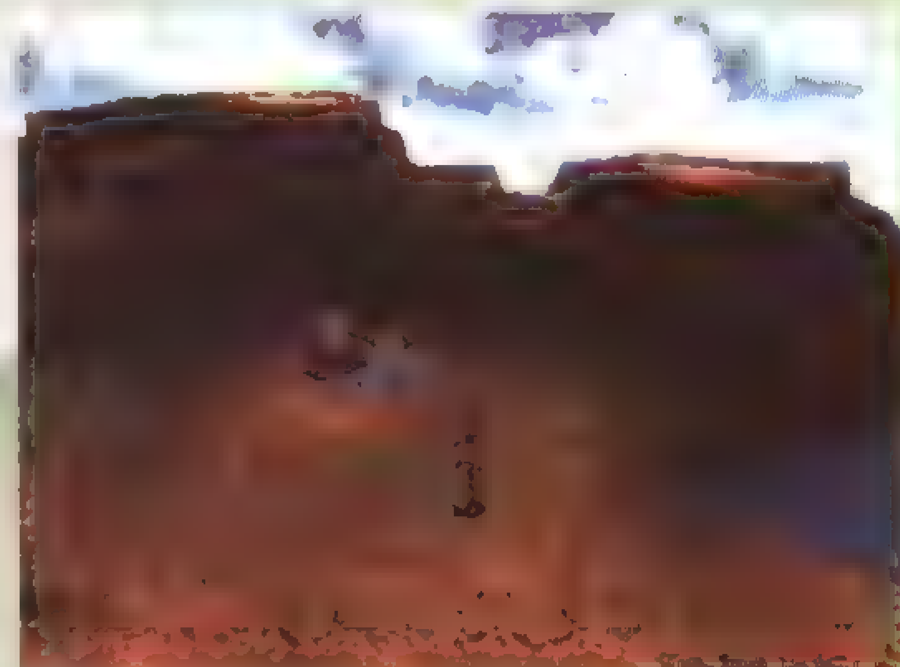
而添亦把他母亲的遗物赠上，添说那是拥有保卫力量的护符，亚修利最初不肯接受，但添指前者时常会碰上危险的事，可以当做护身符，此物可以装备在身，提升人物的某些能力，另外于战斗时选“カスタムコマンド”会有特技可用。



这时玛莉娜走来，说铳士队的人来找他，说着取出一封信，后者立刻拆信阅读，看时现出兴奋莫名的表情，玛莉娜于是问信内写什么，原来亚修利的处分已经解除，而且还被选作成为正式特殊部队的一员。

出发前往剑之大圣堂

接下来已是晚上，亚修利回到房间休息，他坐在床上想着铳士队的事，因为他也不明白为何自己这个违反命令的人也能入伍，可是却想不出所以然。另外又在想玛莉娜对他发怒的事，原来他向玛莉说明信内容，更指是队长推荐他，然后抓着对方的手不断摇晃，可是对方却没有一丝共鸣，亚修利连忙问为何不替他高兴，玛莉说因为这样亚修利就得接受更多危险的任务，她不希望对方涉险，想到这里亚修利也不知道自己与玛莉娜的关系将会变成怎样。



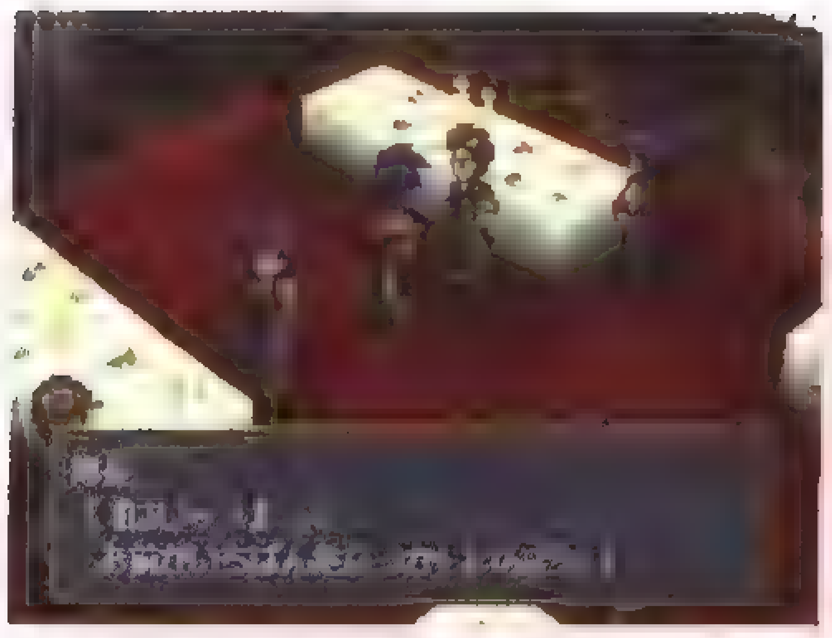
第二天早上，亚修利便准备出发往西北面山旁的“剑之大圣堂”接受成为新设部队的仪式，由于那是镇中大事，所有居民都出来欢送，可是却不见玛莉娜，由于时候不早，亚修利只好出发，此时才见玛莉娜姗姗来迟，她为昨天的事而道歉，然后要亚修利与她约定今天必定回来，前者表示只要仪式完结就会立刻回来与玛莉娜和大婶一起吃饭。

亚修利离开美莉亚市出外，这时可以四处走走。往西北面沙滩附近有座山，搜索后就会现出剑之大圣堂。亚修利与其他被选上的人于大殿听队长的训话，得知近年由于怪物愈来愈多及凶猛，加上要对付恐怖分子，因此有必要成立一支具游击战力的骑士团，称为“紧急任务遂行部队”(Awkward Rush & Mission-Savers)，简称“ARMS”。

意料之外的事件

接着会看见两人捧出插着一柄剑的石台，队长称这是成为正式骑士不可或缺的仪式，原来这是当年“剑之圣女”留下的剑“阿加托拉姆”，相传能给骑士祝福，若能拔出来就是新的英雄。然后各新队员就轮流试拔，站于后列的亚修利不忘与隔邻的人谈话，对方说此仪式已进行了过百年，但没有人能成功，那只是一种权力的象征，而亚修利就笑称自己可没有做英雄的福份。

说着便到亚修利上前拔剑，想不到他一下子便将剑拔起。然后会看到一段有关剑之圣女的事迹，百多年前科鲁嘉雅遇上大灾难，当时一名由下级贵族女子生下的女儿出现，她就是剑之圣女，她受到保卫者之剑“阿加托拉姆”的引导而站出来，经过七个昼夜终于将灾害消除，然而她





也消失了，只留下了插在地上而拔不起的宝剑，后人便只好将剑连那块石头一同掘起，随着时间的流逝，该剑就成了权势的象征，圣女的事迹就一代代流传下去。

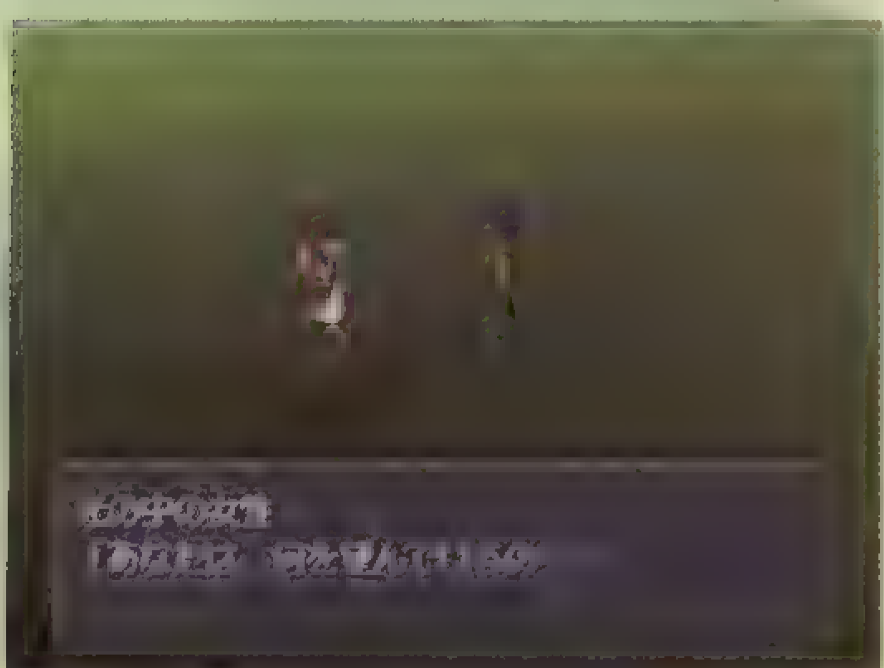
画面转到仪式之后，一群队员在聚餐，亚修利对同伴说对于自己能够拔出圣剑也感到意外，也认为若是真的有英雄诞生，即表示战乱将致，并非什么好事。接着亚修利可以自由行动，走到西南的餐桌与队长谈话，对方笑着说现在能玩便玩，因为日后将会很忙，到时别向他诉苦，然后正色说今后他们要为维持和平而努力。

剑之大圣堂的惊人异变



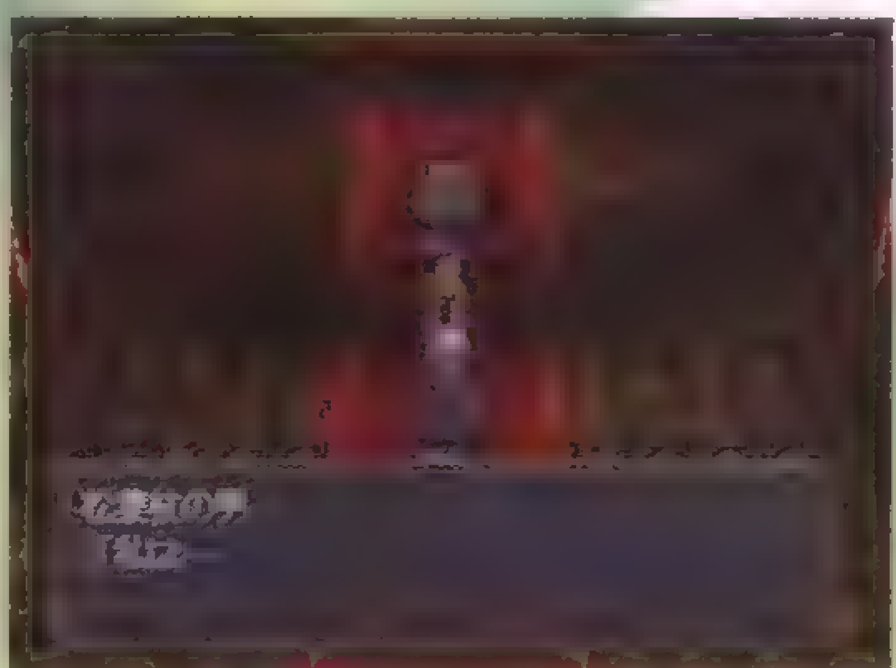
与队长谈话后，剑之大圣堂忽然震动起来，接着看见台上出现个巨大的黑色波动，然后场中的人员逐一变成怪物，队长见状便带着未受影响的队员逃跑，岂料到了出口竟发现大门被反锁，而波动继续影响众人，终于只剩下亚修利一人，这时他听到内心的声音与他对话，告知要生存就得将别人杀掉，但是亚修利的理智却说他不能杀害自己的同伴。

最终亚修利还是失控，也变身成一只怪物。为了生存下去只好杀出一条血路，然而每次战胜后都禁不住内心的悲伤。此时不能冲刺或是使用特殊技，战斗也只有普通的攻击，不过攻击力相当高，可轻易取胜。在一处亚修利会照镜子，看见自己变成这副德性后不禁发出嚎叫。



亚修利最后走到大殿的“阿加托拉姆”剑之前，情不自禁地将剑拔起，跟着会于意识中见到一名少女，亚修利说他与人有约定要平安归家，少女问那约定真的这么重要？然后变出“阿加托拉姆”，对亚修利说她本是持此剑的人，当日她拥有此剑时只有单独一人，说亚修利若要得此剑得牺牲一切，然后亚修利便接过此剑。

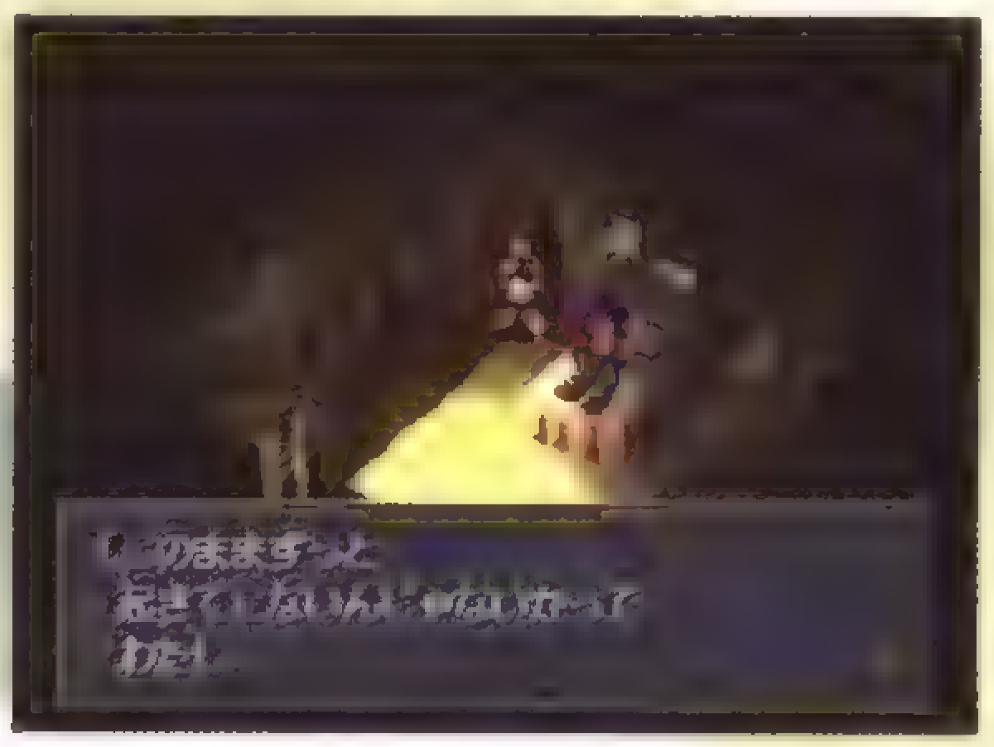
回到现实世界，亚修利终于获得剑的力量而变回原来的样子，但是在其间还变身成一个红黑色的骑士，不过他并没有感觉到。这时亚修利听到了奇怪的脚步声，连忙问来者何人，只见来者手提着拐杖，从步行间可见对方是名跛子，但是他却有着极高贵的气质。该男子行至亚修利面前，他全名名叫艾温·霍都·云尼里雅(IRVING VOKD VALERIA/アーヴィング.フォルド.ヴァレリア)，他说命运安排两人相遇，要求亚修利与他一起，说着伸出手想与对方相握。当亚修利想回应时，却不支昏倒。



这时画面转到剑之大圣堂外一个山头上，只见那里有两人在看着冒烟的大圣堂。想不到此处发生的事是由他们策划，身披灰袍而充满威仪的男人对站在前方的人说“降魔仪式”的实验相当成功，前方的男子一头银发，听到后者的话便转过身来问是否有必要如此做？他称威武男子为云斯菲(VINSFELD/ヴィンスフェルト)，他本身则名叫佳拿(CAINA/カイーナ)，显然两人在做着什么不可告人的事。



回说亚修利方面，在他的意识里觉得身体像麻痹了，而且感到很不舒服，此时又听到来自体内的声音，并被无形的力量所袭击。接着他便醒过来，发现身在家中的床上，正在狐疑一切是否做梦，这时玛莉娜进来，她见亚修利醒来不禁舒了一口气，说还以为亚修利此后不再起来，原来之前大圣堂发生的事全是真的，亚修利是唯一的生还者，而且昏迷了一周之久，不过发生的事被指是恐怖分子袭击，只有亚修利知道真凶是谁……



跟着玛莉娜说要将亚修利醒来的消息告诉下层的大婶知，亚修利这时问玛莉娜他是否与以前不同，玛莉娜不明所以，只反问他他除了是亚修利之外还会是谁呢？亚修利不便多说。二人到了楼下，大婶高兴之余告知是云尼里雅送他回来，这时亚修利有点儿的印象，不过仍是很模糊，只顾自己想着而没有理会玛莉娜对他说话，原来她要亚修利前往打云尼里雅当面道谢，亚修利亦觉得有理。

结识魔法少女妮露卡



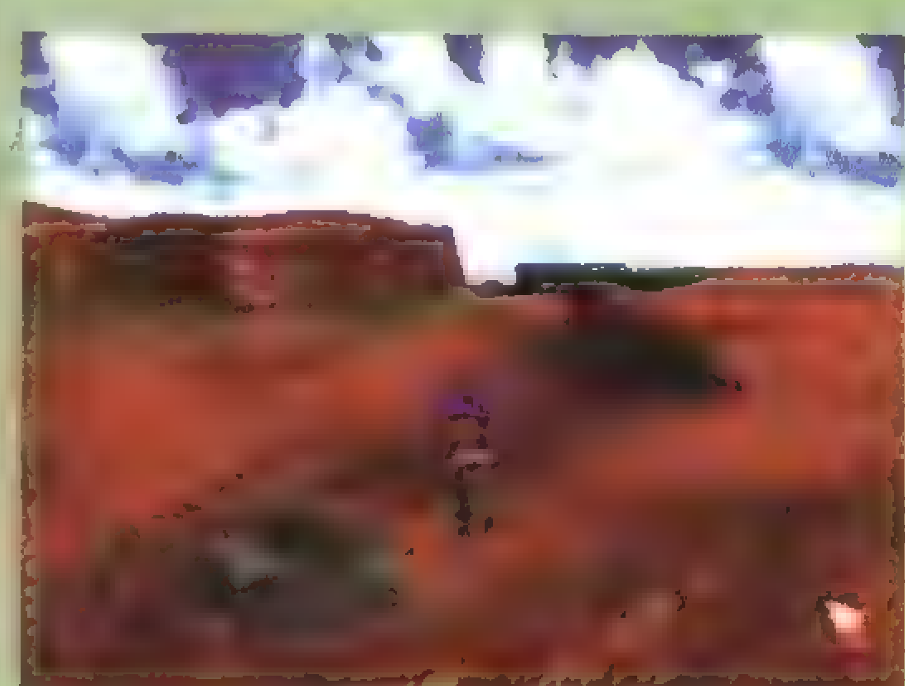
当亚修利走出面包店时，看见一名少女在店前的窗户窥望，见亚修利走出来便转身想走，可是却双腿一软而跌坐在地上，亚修利见状连忙扶起她，问她有什么事，少女未待解释其肚子已传来雷响，原来是太肚饿，她不禁面红耳赤。

亚修利带该少女进面包店，得知少女是位魔法使，由于传送魔法道具失败兼且耗尽了，加上她又没有钱，最后靠步行来到此镇。大婶便知道她必定没有吃饭，于是让他免费吃店内的面包，原来少女说只吃一个便好，可是她实在太肚饿，若是没有体力就使不出魔法，最后要了五个。

在少女吃面包之时，亚修利说现在自己要前往云尼 里雅的家去当面道谢，但是却不知对方住在哪里。这时少女听了竟然出现意外的神色，还没差点被嘴的面包哽着，因为她目的就是要前往云尼里雅家去，于是说愿意带路，算是面包的谢礼，然后才报上自己名叫妮露卡。

成为新生ARMS部队

二人组成一队后先往商店购买及学习7个人技，以及利用之前东尼所赠的纹章胶囊学新魔法，然后就离开美莉亚市。往镇西南方向的断崖去，其尽头就是云尼里雅的宅邸(ヴァレリアアッャトー)，进入后会有下人问亚修利是否有预约，但他表示没有，不过下人还引领二人到三楼会客室等待，这时妮露卡才说她持有招待状，亚修利便问为何不早说。



两人到了会客室，等了一会艾温(云尼里雅是其姓)才出现，他会再做一次自我介绍，说是此家的主人，而他对于亚修利的背景相当清楚，又说他身旁的少女就是来自艾雷尼亚克(エレニアシク)的魔法使。跟着告知在“ARMS”成立的当天，并非什么恐怖份子袭，而是有人使用“降

魔仪式"，那是将异世界生命体召唤来的仪式。

接着艾温又说虽然ARMS被灭，却并不代表一切完结，他已使用一切能力使亚修利收归旗下，ARMS这部队将重新经由他编制继续运作下去，而亚修利是其中一员。这时有一名少女走进来，亚修利最初还以为是在大圣堂幻境中见到的少女，但定睛一看发现对方是名金发女郎，她原来是艾温的妹妹，名叫雅泰茜亚(ALTAECIA/アルテイツア)，艾温见亚修利一直看着其妹，便问有何不妥，后者连忙表示没什么。

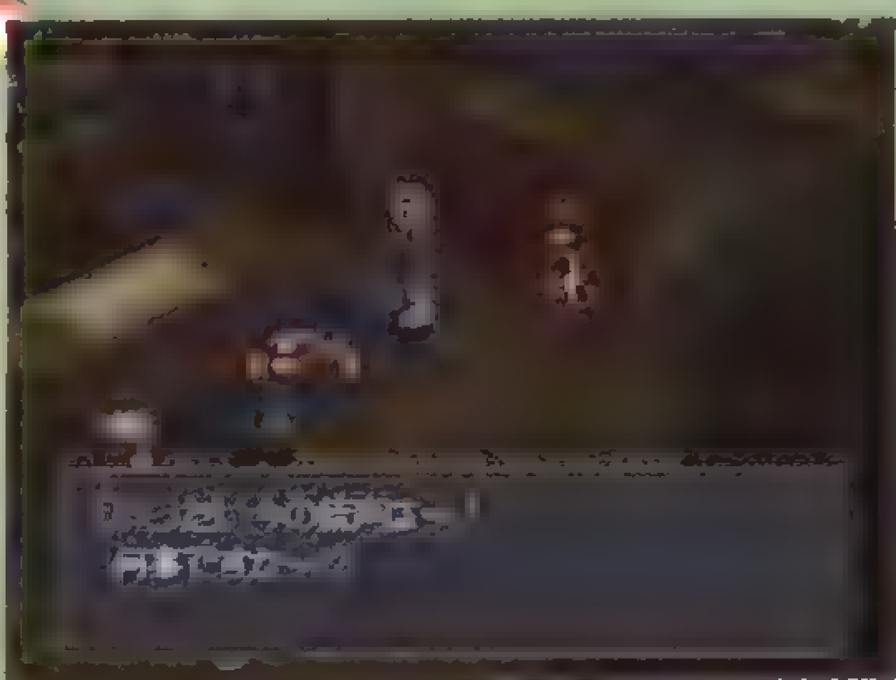
二人宅邸内的游历



打过招呼后雅泰茜亚便退出去，亚修利则问除了他之外还有谁是新生ARMS的成员，想不到亚修利其实是第三名队员，第一位是纹章魔法师，即是亚修利身旁的妮露卡，可是后者表示其实艾温口中的魔法师是姐，由于魔导器出了问题，她代姐姐而来，还说自己的魔法很一般，不过艾温表示没有问题，妮露卡便说她会努力去做。

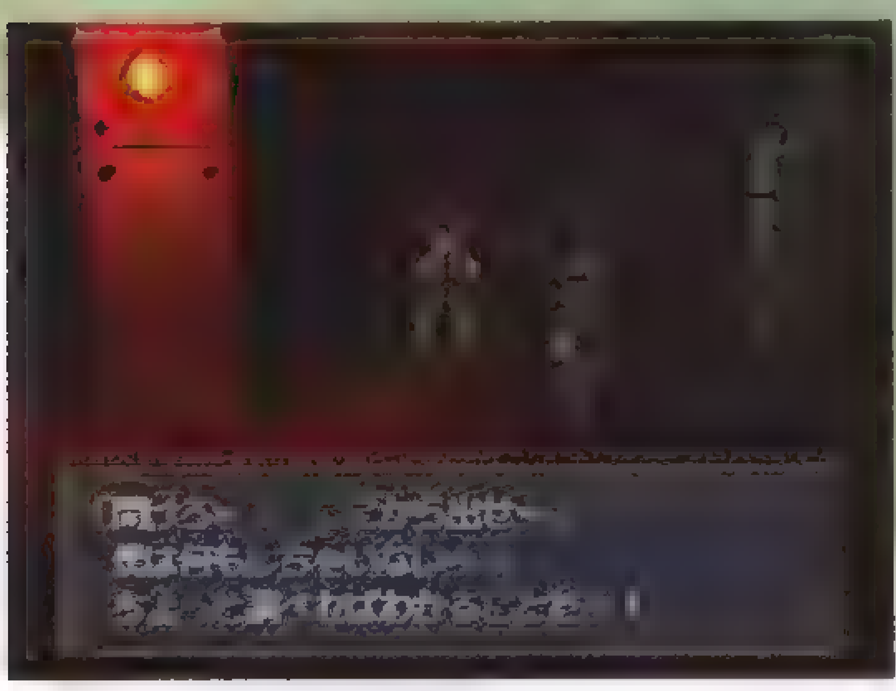
接着心急的亚修利问首个任务是什么，不过艾温表示不用这么急，叫二人先熟习这里的环境，此宅邸三楼除了中央的会客室，左右两边都主人房间，乘升降机到二楼，那里是下人及士兵的居室，西南房间是医疗室。乘升降机到一楼，左手边的妇人可提供记录，这里房间有三条通道，南北两边是绕到出口，和那里的人谈话可以购买道具。回升降机房间向东走会遇到一些侍卫，听他们说艾温若非遇上意外而令一只脚不灵活，任谁也无法战胜他的剑技和魔法。继续前进会到此宅邸的禁地，有两名少女拦阻亚修利去路，她们告知艾温已回到自己的房间去。

亚修利遭诬告入狱



回到三楼往南行就是艾温的房间，他说已有任务给二人，问两人准备好了没有，第一个任务其实是与另一名ARMS成员会合，说着他问亚修利借其枪剑来看，然后竟然向旁边射一枪，随即有守卫到来，艾温指亚修利是反逆罪犯人，于是将亚修利擒下，后者还未知发生什么事，艾温则交待妮露卡负责押送犯人前往伊鲁斯布尔(イルズベイル)监狱岛去。

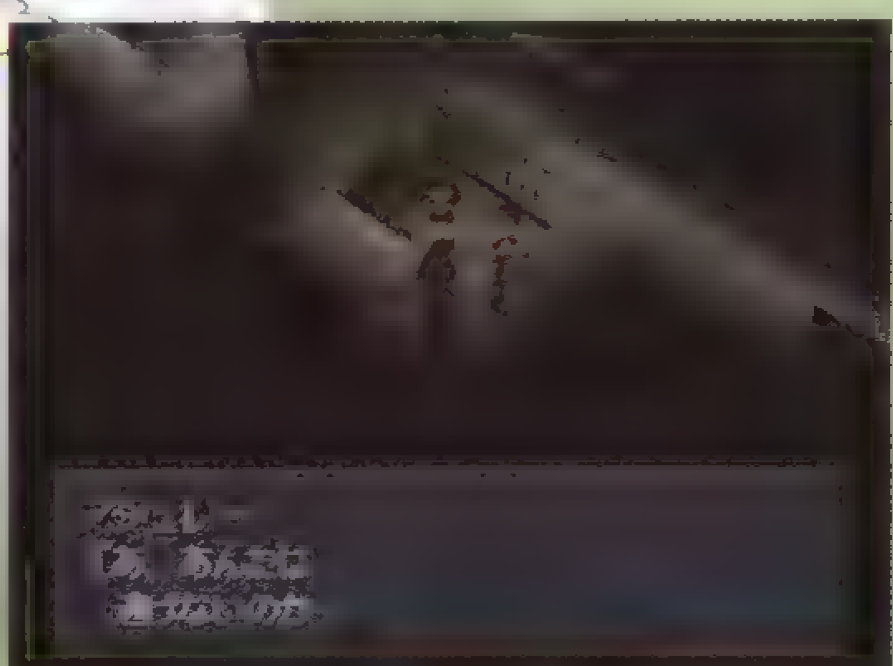
画面转到犯人护送船内，在牢内的亚修利撕声力竭的说自己是无辜，但是船员没有理会，更落井下石的说伊鲁斯布尔是一处有进无出的监狱。



这时妮露卡走来，亚修利感到很绝望，前者叫他不用担心，说只要到了那里就会证明亚修利的清白。

亚修利到了监狱岛，狱长会先向众囚犯说这里是由他统治，大家休想逃走，然后亚修利被押进牢中。妮露卡走来说她无法说动狱长，只好自行想办法救亚修利，但首先要找开门的方法及亚修利被缴的装备。

找到第三名同伴



这时监狱传来爆炸声，看来有事发生，同时亦方便妮露卡行事，由于只有妮露卡独个儿，因此敌人并不强。在监狱内找到钥匙卡和亚修利的装备后，到牢门前打开视窗选用锁匙卡(ツェイルカード)，打开牢门，亚修利连忙穿回那些装备。二人在监狱中又救出了一名叫布兰德的囚犯，原来他就是ARMS的另一名成员。

成功逃出监狱岛



三人结成同伴后更是如虎添翼，在作战中玩者可以自由更换作战角色，放于后列的人就兴地应战。

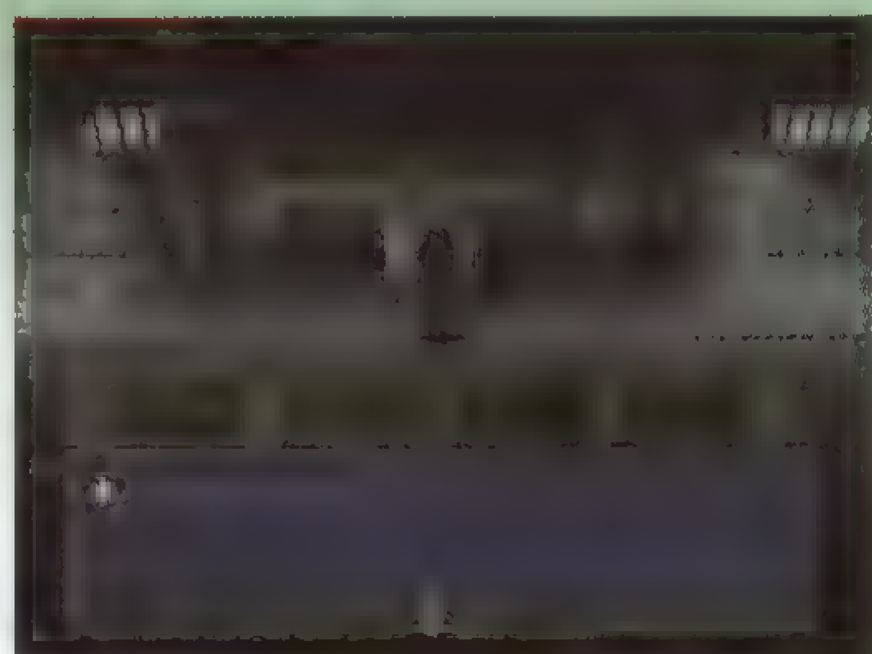
布兰德踢开狱长室的门，在里面遇上狱长，他问布兰德为何要离开这个乐园，然后会唤出负责阻止囚犯逃走的囚人捕缚机械人。



三人战胜机器人后不再理会狱长扬长而去，气得他猛力敲打墙壁，这时有一名架着眼镜的谜之男子出现，他二话不说便将狱长杀掉。回说亚修利三人沿路往码头去，途中竟遇上艾温，原来令亚修利被捕至监狱岛救布兰德是他一手策划，但是亚修利因后者不事先道明而愤怒的赏了对方一拳，不过最终亚修利还是原谅了对方。

另一方面那名杀了狱长的男子走到监狱岛最顶部，他也讶异除了他之外还有别的人到来，来者在地面，那个独眼巨汉，看来是戴眼镜男子的同伴。

迷宫攻略：





这里的迷宫并不很复杂，需要注意的有以下几点：

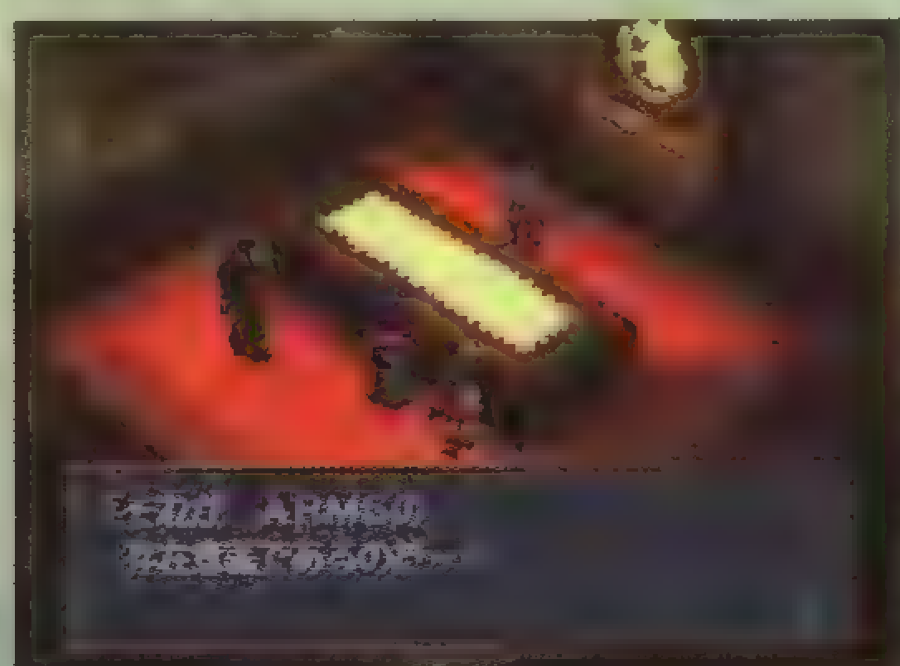
1.在牢房附近常有些计算机，调查它们后可打开一些门，不过要注意的是救出布兰德后，他附近的那台计算机要用布兰德的特技猛踢才能启动。

2.在途中经常会有一些防止犯人逃跑的炮台，你可以用亚修利或妮露卡的特技将它们击毁，要注意的是，如被炮台击中会减血，但不会致命。

3.迷宫中有一处门被一卫兵守住，无法通过，你必须先上到二楼，然后利用亚修利的飞刀特技，击中卫兵头顶的墙壁，这样飞刀会自由落下，击昏卫兵。

被挑选的原因

这时布兰德问艾温为何要他这个囚犯，艾温直截了当地说纯粹看中布兰德的高度战斗力，因为他曾是史奈赫姆解放军的英雄，布兰德于是问难道不怕他尝试背叛吗？艾温便说已在他的头内装置了一个小型炸弹，只要对方有背叛意图或想拆除炸弹就会爆发。

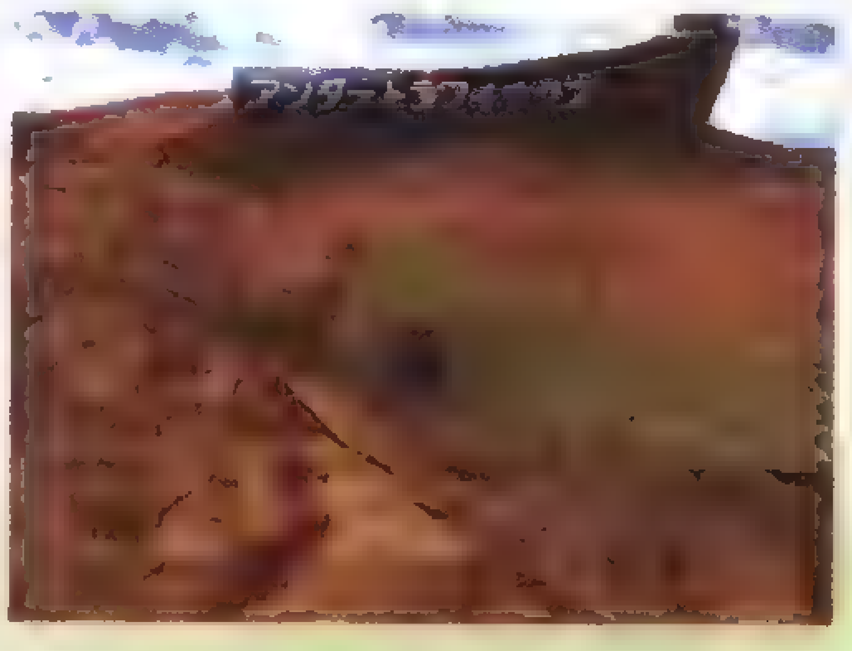


布兰德对于艾温所做的事并未有特别激动的反应，只是冷冷的讥讽这和给他一个狗圈没什么分别。事实上ARMS的标记正是一只狼犬，艾温则说即使那样那也是维护世界和平及秩序的狗，与一般的国家之狗不同。布兰德讥讽的说这个由侥幸生还者、女孩子和囚犯组成的独立部队又和那些国家之狗有何分别？

这时艾温收到一名叫姬(ケ

イト)的人通话，听毕告知有新任务给三人，在此宅邸南面有一个地下交易路(UNDER TRAFFICS/アンダトラフィックス)，那里发生崩塌事件，这会影响人民的生活，要三人尽快修复。当众人准备出发时，艾温给亚修利一部携带式小型通话器，以后可以利用它与艾温联络，只要打开视窗就会发现追加一个“通信”(つうしん)指令。

地下交易路探险



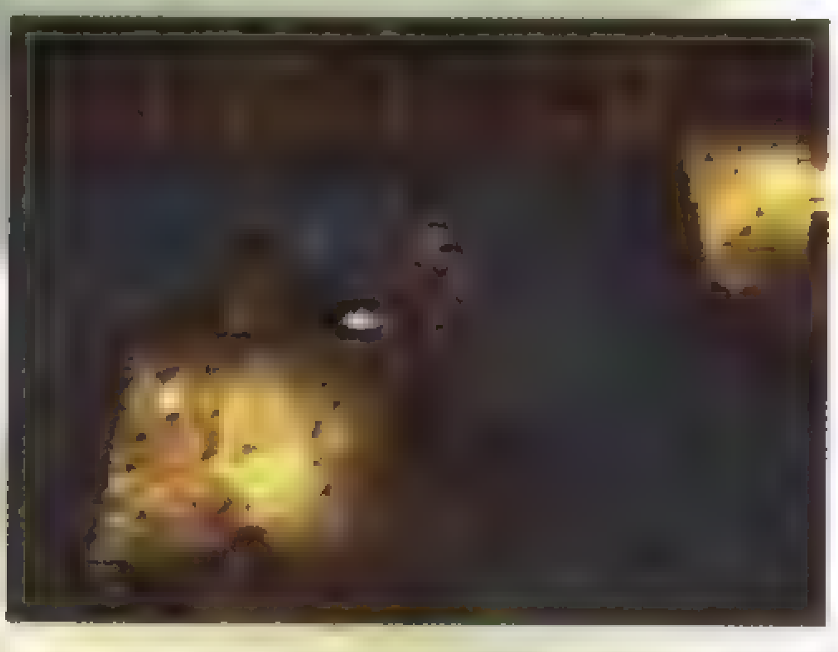
离开市镇往宅邸正南方调查就会发现地下交易路，在洞内发现一名生还者，他是旅行商，由于脚部受伤不能行动，而美莉亚市和云尼里雅宅邸离此处太远，这时艾温与亚修利联络，于是打开视窗选“通信”指令通话，艾温知道状况后叫三人送伤者由南面出口离开，在东南方有个名为德武真(ダムツエン)的旧矿山町。

迷宫攻略：

1.在洞中有一些山石会挡住通道，不过在旁边都有炸药，你只要把炸药推到山石旁，然后用妮露卡的特技射火弹引爆即可。要注意的是把炸药安放在两块石头的中间可同时炸碎它们。

2.在迷宫中有一个地下湖，在附近你可以见到一些沿石壁而设的木筏，站到上面后，只要用布兰德的特技踢石壁就可以在湖上移动。





3.在迷宫的一处，除了要利用炸药箱炸开岩石外，还要利用它们做踏板。此外，你只要离开炸药所在的房间，然后再返回，那些炸药箱就会重新出现。

抵达炭坑无赖德武真



众人离开通道到达南部，往东南走到两座小山北面搜索就会发现德武真町，先将伤者送到正北面的诊所去找医生，伤者被诊治后告知这次崩塌事件好象是人为的，因为之前他听到爆炸声，但是谁要这样做就不知道了。



这时妮露卡建议亚修利与艾温通话，但接听的却是两名女郎，原来是艾温的得力助手姬和艾美(エイミー)，她们后会给予三人支援。接着亚修利报告发现地下交易路事件有蹊跷，艾温于是命三人留在该处调查。

打探可疑人物的情报

三人到镇上，先购买装备及学习各种新能力，然后到酒吧，花钱喝最贵(100元)的酒就可从酒吧老板处得知千武真町东北面有座建筑物，但要亚修利自己去确认。另外听酒吧内的人说在“电波塔”(テレパスタワー)内的感应石具有过百年的寿命。在门口的人则说曾有身份不明人物在电波塔和庞波高(ポンポコ)山出没。



先离开千武真町，向东北走到山边搜索，会发现一间奇怪的屋本铺，在里面可以查看自己曾与之战斗过的怪物和敌人的资料。回到千武真町，与镇上的人谈话，最后进入西北方民家，先与楼下的人谈话，然后上二楼与老者交谈，回到一楼会看见一直帮炊的妇人与男主人一起，后者是负责管理电波塔的技师，他较早之前曾见过四名可疑的人前往电波塔。

三人离开该民家后艾温会来电，亚修利报告状况后决定往电波塔去，因为此处关系科鲁嘉雅的通讯机能。走出千武真町南行到尽头调查就会找到电波塔。

勇闯

在电波塔顶楼，发现一座通讯增幅器，看来是那些可疑人物所为，就在这里该增幅器开始接收讯息，接着之前剑之大圣堂事件出现的威武男子，透过电视、镜子、玻璃甚至水面在向全世界的人发表讲话。

迷宫攻略：

1.一开始的门要用木箱投掷附近的按纽后才可开启。

2.在迷宫一处的房间，会发现很多挡路的墙及手柄，不同的手柄会改变墙的升降，在此将手柄以“一”至“十”来区别，先依一、二的次序拉动取得D点的复活道具，然后按五、四、二、三、七、九、二、四、三的次序拉动，便可到达南面的通道。通过后才折后，会发现那些墙已回复原状，这时按顺序拉十、六、四能到一个白色的宝箱旁，用布兰德的特技才能踢开，这样可以取得布兰德的第二种特殊武器“CRACKER RABE”，最后别忘了扳八的柄，这样所有的墙会全降下，以后就不用再扳任何机关了。



奥迪莎的宣言



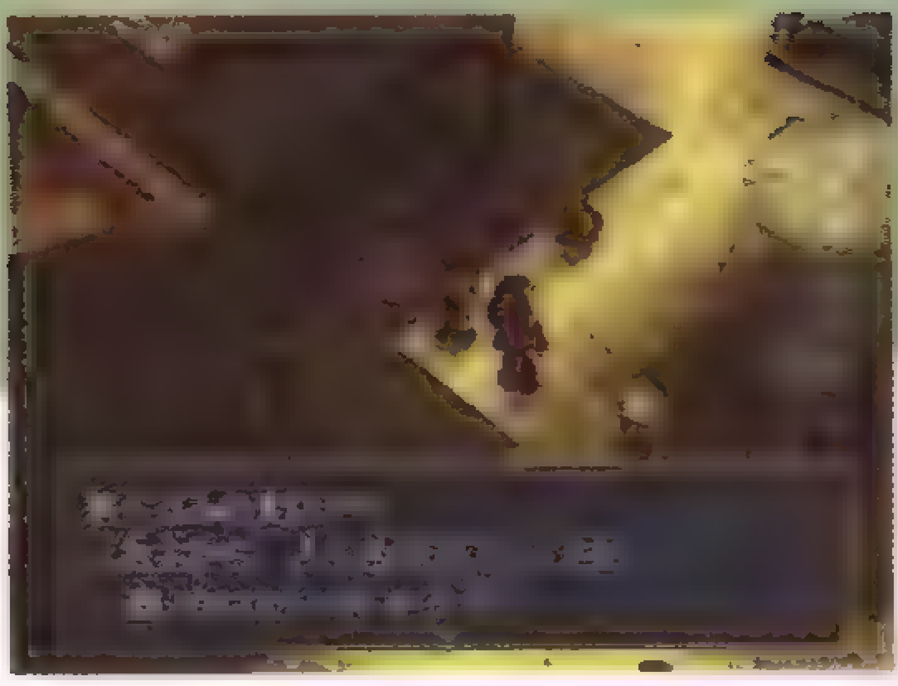
该男子名叫云期非，他自称是革新原理集团“奥迪莎”(ODESSA/オデッサ)的首脑，他说这次是向因承继前人而得权力的腐败者打招呼，他更指出所有的人民才是卖国贼，因为他们虽然知道大地满是怪物横行，却置之不理，他已不能再容忍这种情况继续下去，决定站出来将现在的三个国家美莉亚布鲁、薛洛温兰杜和基鲁多古拉多的体制取消，还说要创造新的世界就得埋葬现在的旧世界，所以会做一个最后审判，想与他共创理想的人便到他那边，并说即使他的暴行被人咒骂亦在所不惜，誓要建立一个强力统一国家“奥迪莎”，还叫人祝福他。

听到这里布兰德对于云斯非的狂妄已忍不住猛踢增幅器，因为这完全是恐怖主义，不过破坏增幅器之后，便碰上敌方守护增幅器的机械人“幻想怪奇人”，战胜它后可得两张幸运卡。

前赴庞波高山找疑犯

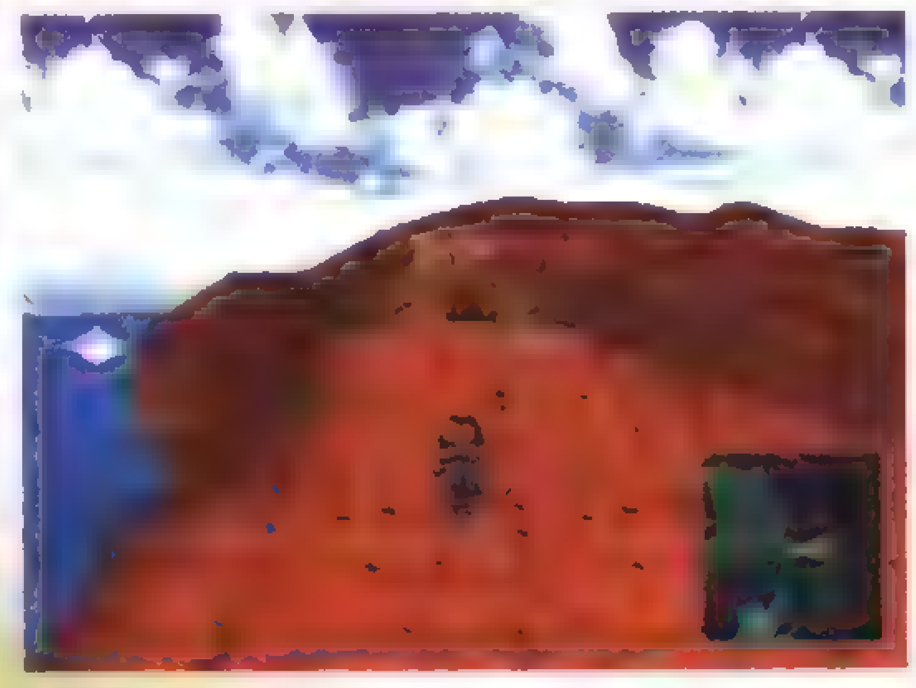
三人离开电波塔回到德武真町找技师说明后走出屋外，这时一名戴帽的神秘少女叫住三人，对方问亚修利是否在追踪恐怖份子，但是妮露卡却说她们没有空闲理会对方，亚修利连忙制止妮露卡，然后问对方是否知道什么，戴帽的少女说在此向东走会找到GAL SING级的飞空艇，又说自从史奈赫姆解放战役后便没有国家拥有此物。

亚修利听后知道那是奥迪莎的飞船，问对方为何给他们情报，对方



却反问亚修利是否记得她，她名叫玛莉亚贝露(MARIABELL/マリアベル)，可是亚修利没有任何印象，他还奇怪对方为何会知道其名。

跟着玛莉亚贝露会用魔法离去，亚修利三人仍是一脸茫然，这时艾温又与三人通话，他正想下达命令时，亚修利先一步问是否要他到东面调查飞空艇，艾温讶异对方的先知先觉，然后说三人接下来的任务就是阻止奥迪莎的行动，更委任亚修利为此次行动的指挥。



离开德武真町向东前进，走到岩石高地尽头调查会找到庞波高山。在里面南面的门上了锁不开，只好往北前进。在通往山顶的路上遇到一名独眼男子，对方是恐怖组织奥迪莎的干部，更是特战队高基托斯的一员托罗米亚(PTOLOMAEA/トロメア)，除了独眼外，其右臂还是一个巨钳。二话不说便大战起来，战胜后对方便撤退，原来山顶上还有高基托斯其余三名成员，分别是在监狱岛上的眼镜男、剑之大圣堂使用“降魔仪”的银发男子，与及一名初次现身的红发女郎，眼镜男本想当场将三人射杀，但是红发女郎却阻止了他，还说飞空船已完成离陆准备，叫其余的人立刻上船去。

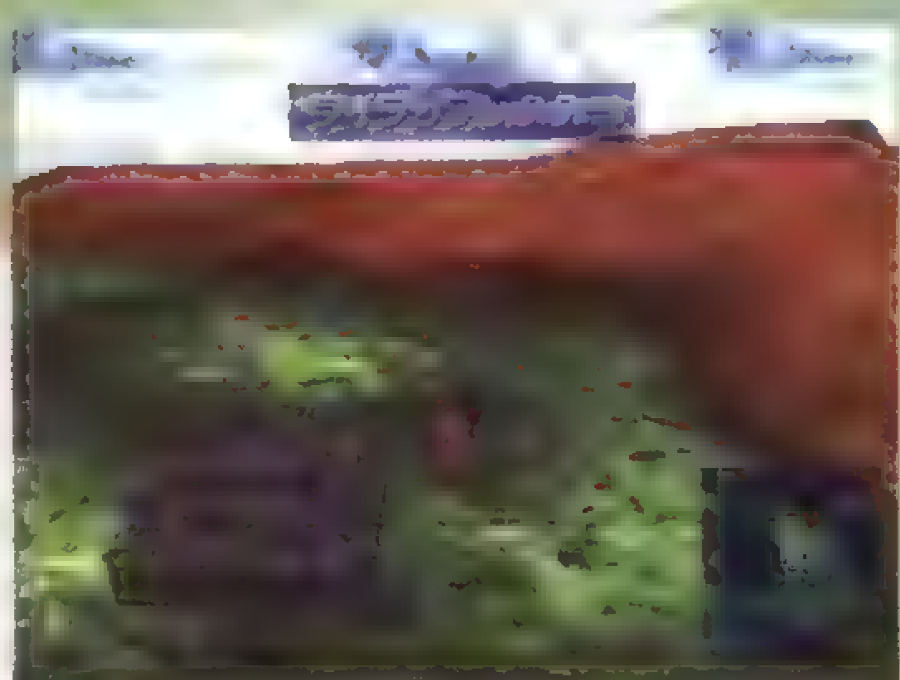


亚修利当然不肯让对方就此离开，于是企图叫住四人，这时他又听到体内传来的声音，说只要伸手上前就能得到力量，这反而令亚修利犹豫起来，而高基托斯特战队的四人则没有理会三人，乘着巴鲁杰沙斯离去，这时亚修利仍在想着究竟是谁对他说话。

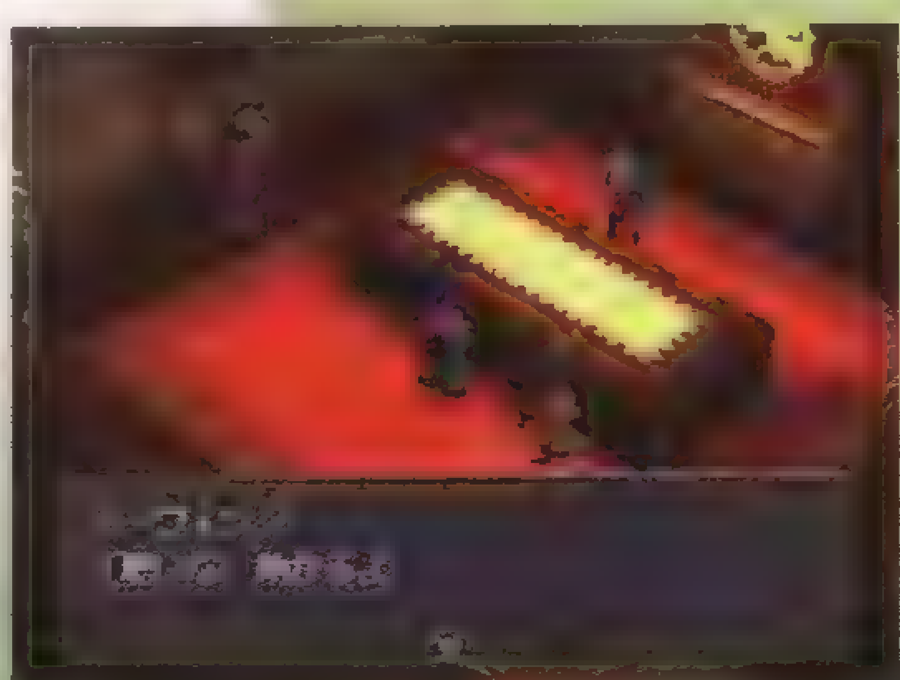
迷宫攻略：这里唯一要注意的是这里有一架和布兰德的序章时相同的铁轨车，只要用相同的方法踢它就可以了。

返回美莉亚市

三人回到云尼里雅宅邸，亚修利对着艾温愤慨的说对方可以飞上天，这令他们也无用武之地，艾温说即使他们有飞船也没用，布兰德便问是否因为国境问题，原来三国彼此定下互不侵犯条约，不能随意前往别国，接着艾温说他会想办法，叫三人先解散休息。



艾温离开会议室后，亚修利便决定先回美莉亚市，妮露卡也猜到对方希望能在第一时间把先前得到的漂亮石头送给玛莉娜，亚修利却支吾以对，妮露卡又问两人是否是恋人，亚修利连忙否认，妮露卡见对方被迫得急了，便微笑的不再追问。



亚修利回到美莉亚市，急着见玛莉娜的他却在入口碰上东尼三人，他们还在喋喋不休的争吵，东尼说添非常仰慕亚修利，结果吵起来，亚修利连忙叫一旁的史葛帮手，喜欢“以我的结论”为开首的史葛却看出亚修利急着做什么，还问他是否想见玛莉娜，羞于表达的亚修利忙加以否认，最后更拂袖而去。

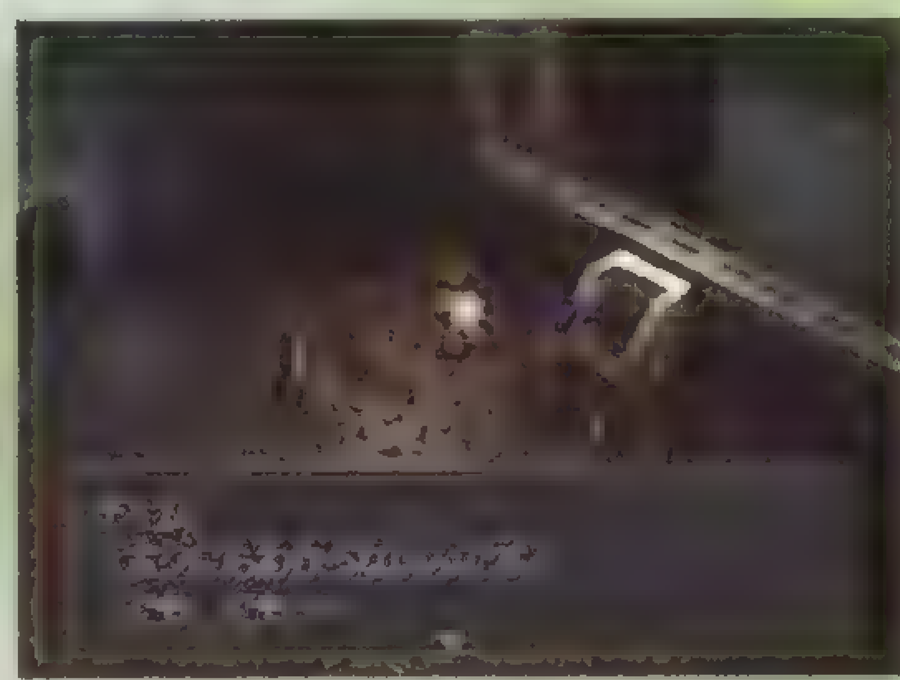
亚修利终于回到家见玛莉娜，后者问他回来做什么，亚修利于是拿出那块感应石，玛莉娜看见亦忍不住发出赞叹，然后从亚修利手中接过，看着它玛莉娜似有很多话想说，但最后还是只向亚修利说了声谢谢。

当亚修利走到美莉亚市的出入口，就会见到布兰德与妮露卡，前者说已决定下个任务而进行紧急召集，而玛莉娜则会来送行。

生命反射器



三人回到云尼里雅宅邸，艾温说明他已向美莉亚布鲁国王要了一封亲函，内容是申请能到达别的国境，而首个目标是与本国有友好关系的薛洛温兰杜国，至于三人的任务就是送此信函到该国。妮露卡于是问怎样可到薛洛温兰杜国，艾温回答需要使用生体能量转送装置“生命反射器”(LIFE REFLECTOR/ライブリフレクター)，亚修利立刻脱口说那可是遗失的科技。艾温续道此宅邸西南面有一个古代留下的反射器，要三人尝试启动它，还告知薛洛温兰杜又称为森林之国，选择后到传送装置中央就可传送到那，不过要小心奥迪莎的人会从中作梗。接着可得到“亲书”(しんしょ)一封。



离开宅邸后在西南的森林调查就会发现生命反射器，这里有两个通道，前行的房间是转送点，前方三面墙都有一个记号，分别代表想前往的地方，其中两个是往薛洛温兰杜管辖的火山龙脉、遗迹矿山，与及由两国共同管辖的圣森之家，不过现在其传送能力被冻结了。

走到西面的另一个通道，会发现有人进来的痕迹，原来是东尼三个小鬼，于是问他们来此做什么，对方却自称是少年ARMS，说是来探险，因为希望将来能像亚修利般强，当然这惹来前者的斥责，妮露卡还说这一点也不可爱。最后只好带着三人一起到底层去。

获添之助开启动力炉



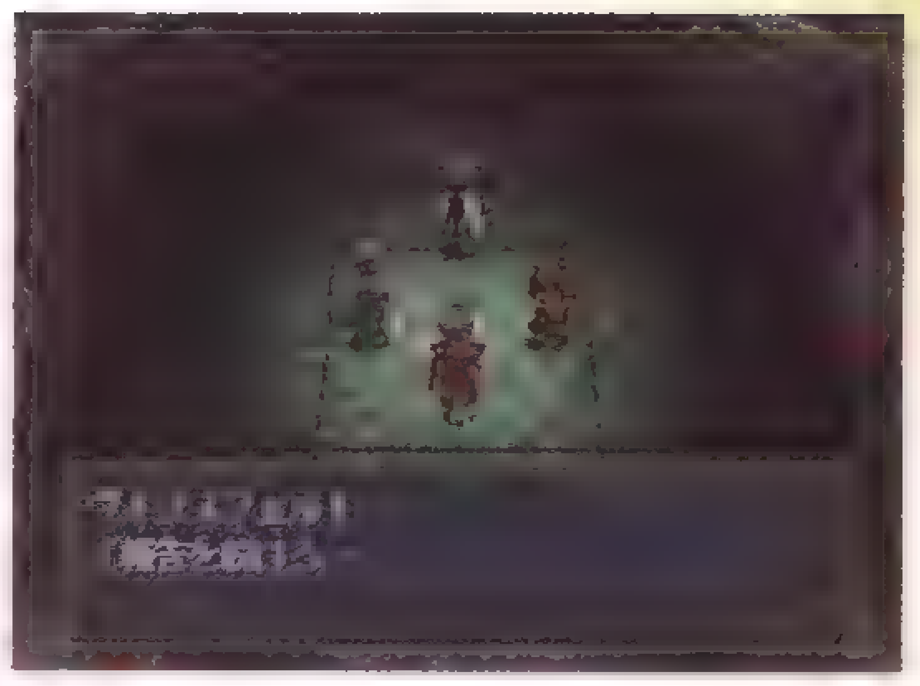
到了底层找到控制仪器，可是却只发动了一会儿，跟着还出现一只雷电战斗奇兽，史葛看到怪兽后已脚软，东尼便责他前言不对后语，最后由添带其余两人避风头，留下亚修利三人作战。战胜后，布兰德解释刚才的怪物利用动力炉能量寄生，跟着便再尝试启动动力炉，可惜还是失败，可能是能量被怪兽所吸干。这时添身上突然发出异样的光华，看来他又发挥了不可思议的力量，不过他本人也不明所以，只称发光的是其母亲遗物，是保护生命的“护符”，说罢他整个人浮起来，该护符也向动力炉射出能量，幸好对添没有构成不良影响，他只说其母曾提及该护符具有神秘力量，详细他亦不知，跟着他叫亚修利先做好自己的任务，东尼表示会带史葛与添回美莉亚市。

六人再到一楼，先走到左手边的通往圣森之徽号，中央的转送器就会启动，踏上便经反射器传送到该处的生命反射器去。

奥斯莎不为人知的隐忧

画面接着转到奥迪莎的飞空船上，高基托斯特战队其中三员已在，佳拿向云斯非报告此船的准备已完成，可是一次飞行会消耗很多能量，而他们出现资金不足的问题。托罗米亚则说现在工场使用率只有60%，而云斯非为了令奥迪莎给予别人更大的震撼力，要对方尽早将工场使用率发

挥到100%。至于那戴眼镜的人名叫祉迪卡(JUDECCA/ジュデッカ)，时常与托罗米亚针锋相对。



此时红发的女郎亦到来，她名叫安蒂萝拉(アンテノーラ)，报告已知道此船起航时遇到的是称为"ARMS"的部队，佳拿便记起"降魔仪式"事件，安蒂萝拉续道虽然ARMS应该在成立已被消灭，但是这次与之敌对的并非同一队ARMS，那是被收买后的非国家所属的私设部队。

其他干部听了便以为只是些乌合之众，表示不值得留意，而云斯菲则认为有利用价值，要将他们打得体无完肤，以示反抗奥迪莎的下场有多惨。安蒂萝拉还说已知ARMS正朝薛洛温兰杜国去，祖迪卡便自告奋勇去对付。云斯菲由继续为资金之事而烦恼。

请求遭受女王回绝

亚修利三人到了圣森之冢的生命反射器，往南走到森林中央调查就是薛洛温兰杜城，进入薛洛温兰杜城后见到统治此地的女王，她读过信后却表示不能开放该国的生命反射器使用权，因为即然ARMS被称为强大战斗力的部队，又没有限制，这会使该国人民不安，而且也不知道ARMS与奥迪莎分别何在，亚修利亦只有离去。





这时突然有士兵跑进来报告，说此领地的赫鲁迈彻(ハルメッツ)町发生恐怖份子活动，亚修利便问是否是奥迪莎，士兵只有点头。亚修利连忙向女王请示，对方也表示此刻她们没有时间召集骑士，只有请亚修利三人协助，后者领命后立即出发，而女王仍在想着是否应该实行超越国家的合作计划。

调查恐怖活动事件

亚修利离开女王谒见室后，在其对面有一个书库，细心留意会发现西南的书柜有凸出来的书，按下后桌子会沉下，踏上可降到下层的隐藏房间，内里能得到四件防御不良效果的装备。



三人离开薛洛温兰杜城向东行到尽头调查便会找到赫鲁迈彻町，进内却见那里一片寂静，三人还以为是误报，但是四处调查后发现此此镇实在静得不寻常，因为连一个人也见不到。



就在此时教会的大钟响起，妮露卡便走上前去，这时亚修利发现有异，然后就发生爆炸，他连忙扑上前救下妮露卡，幸好二人都无恙，原来设陷阱的正是祖迪卡，他站在屋顶睥睨三人，他自我介绍后便唤出怪兽毒击铠壳亚龙与三人战斗。

身陷刑场

虽然战胜了怪兽，但是却被该怪兽的毒气迷倒，在倒下前亚修利又听到体内的说话，叫亚修利在一切完结前呼唤他，但是最终亚修利没有这样做。而在屋顶的祖迪卡则跃下来，他在一瞬间也看到异样的闪光，不过以为是错觉，加上他已成功捕捉ARMS的人，也就不再深究。



当亚修利三人苏醒过来已是在哥尔哥达(ゴリゴダ)刑场的牢内，幸好他们没有被缴械，与同伴交谈，想不到他们也在一瞬间看见亚修利身体出现变化，但是却不明白为何这样，也以为只是错觉。



在牢房的一角见到了被绑架的赫鲁迈彻町村民，亚修利让妮露卡和布兰德六下照看村民，自已则去找寻出路。可好不容易走到出口后，想不到祖迪卡早已在那里恭候多时，亚修利四面察看，竟发现布兰德与妮露卡已被擒，被绑在了刑架上，妮露卡向亚修利道歉，原来敌方以杀死居民做要挟，二人只有被迫就范，亚修利于是上去救同伴，当然祖迪卡不会袖手旁观，于是再唤出之前碰过的毒击铠壳亚龙，更称亚修利被当场击败后此事就可以流传出去，让人知道奥迪莎的可怕。

只有亚修利一人作战当然很吃力，仅能勉强地左闪右避，这时他体内又响起了声音问他是否想得到力量，若是就找"他"，终于在此不利情况下亚修利全身泛光，祖迪卡见状连忙改变作战计划，命毒击铠壳亚龙先杀人质，这时发现刑架上的布兰德二人已经不见，原来他们已被玛莉亚贝露救出，而她则看着亚修利所发出的光华若有所思。

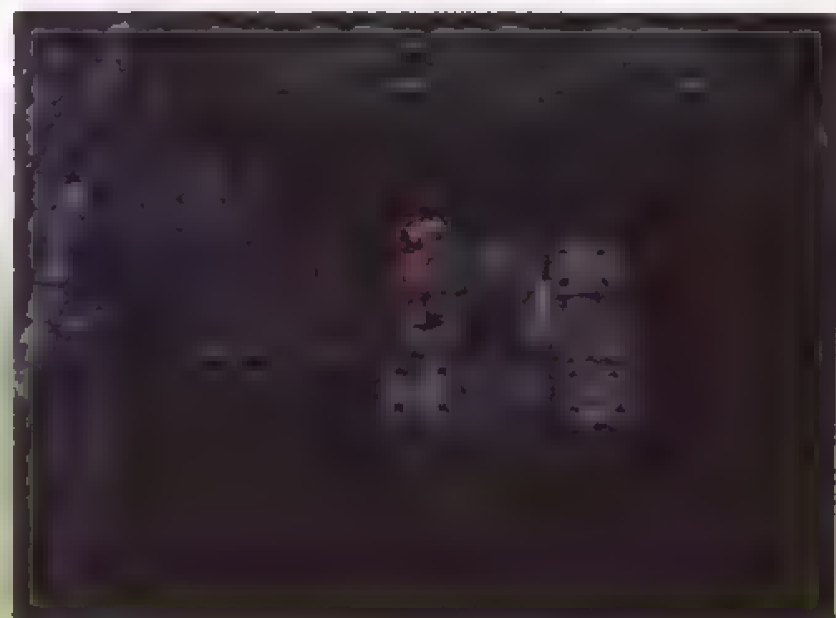


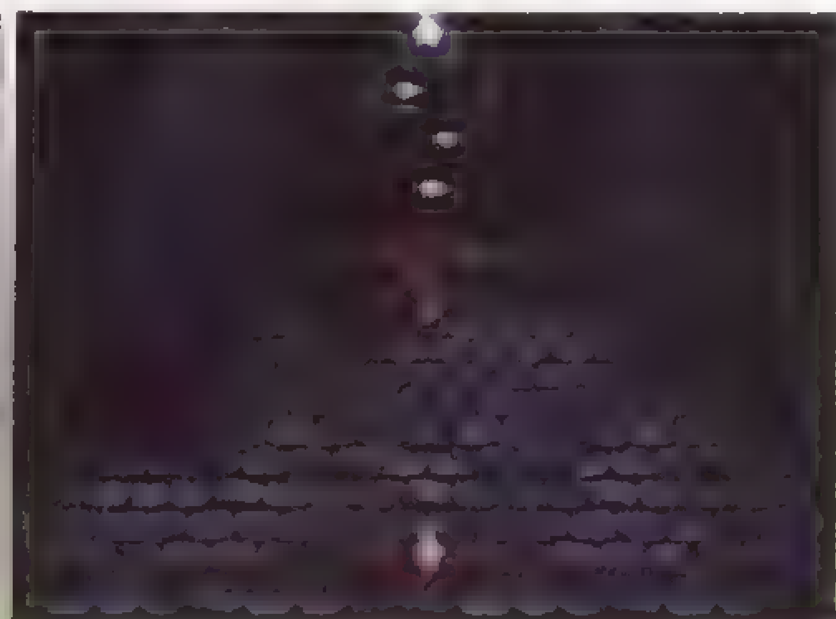
至于一直控制大局的祖迪卡现在全盘计划都被破坏，显得有点六神无主，竟然转身逃跑。而亚修利就变身成一个黑骑士，他虽然不明白究竟为何，但是就感到自已充满了战斗力，独力与怪兽作战。

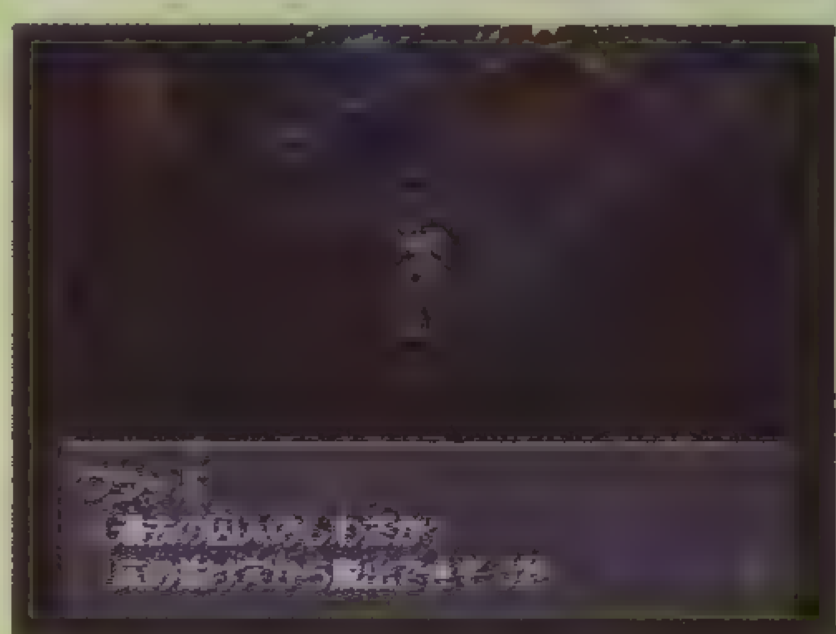
亚修利战了三个回合后就会变回原来的面貌，这时怪兽已是强弩之末，可轻易取胜，他也学到新的力量"アクセス"，同时他也精疲力尽的跪下了。此时两名同伴赶到他身边，他们对于在亚修利身上的变化一时间感到不知所措，布兰德则称难怪他会被选作ARMS的一员，又说看来亚修利背负着重大的使命。

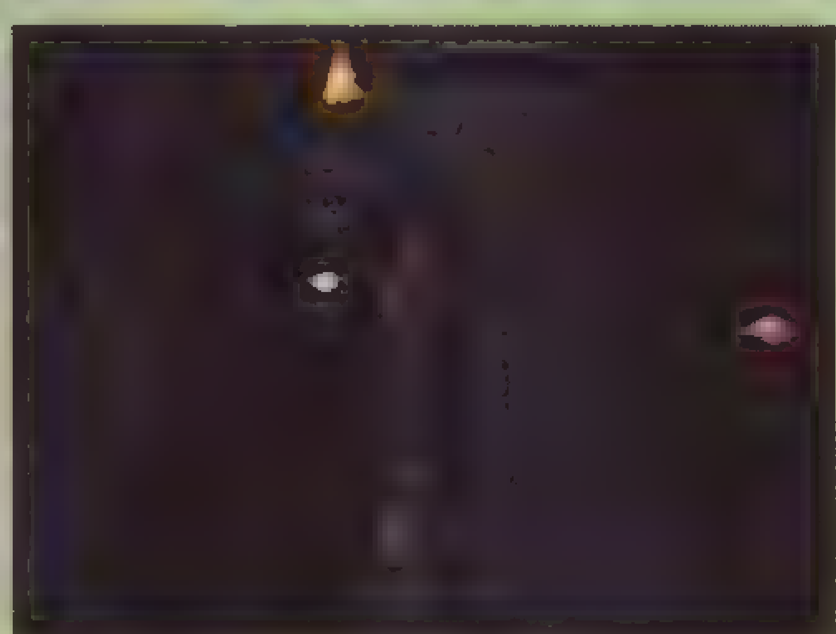
迷宫攻略

1.要逃出牢房其实很容易，只要仔细观察，就可以在牢房的角落发现









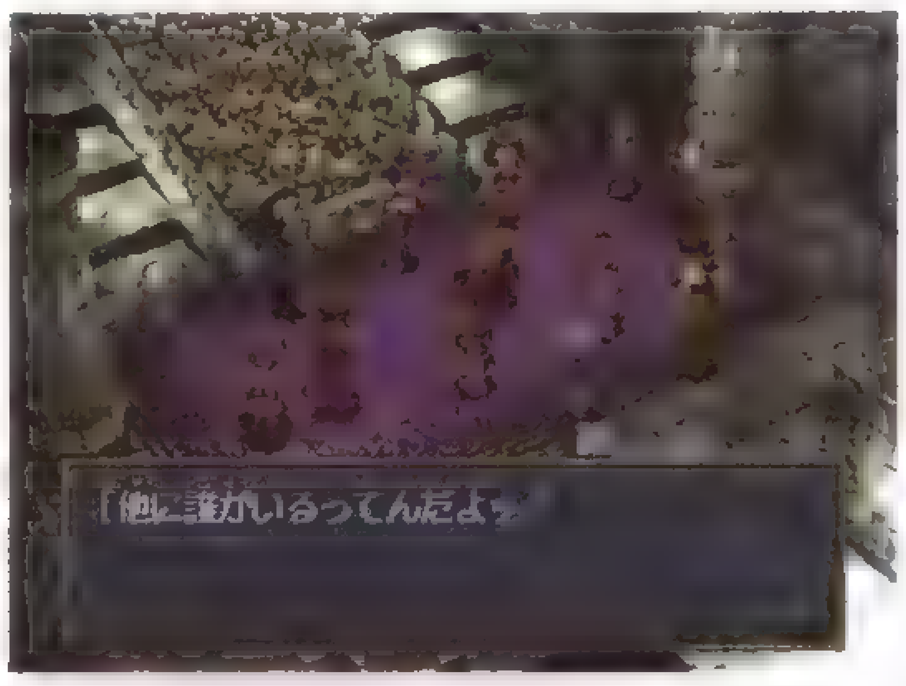
一块可拉开的岩石，拉开后就回现出一条通道。

2.在迷宫中有许多机关，会刺出长矛，你只要看村时机，迅速跑过就可以减少伤害。

3.一处机关需要布兰德来回踢地上的木板3次方可开启。另一处（救村民的那里）则要多开几次才能开启。

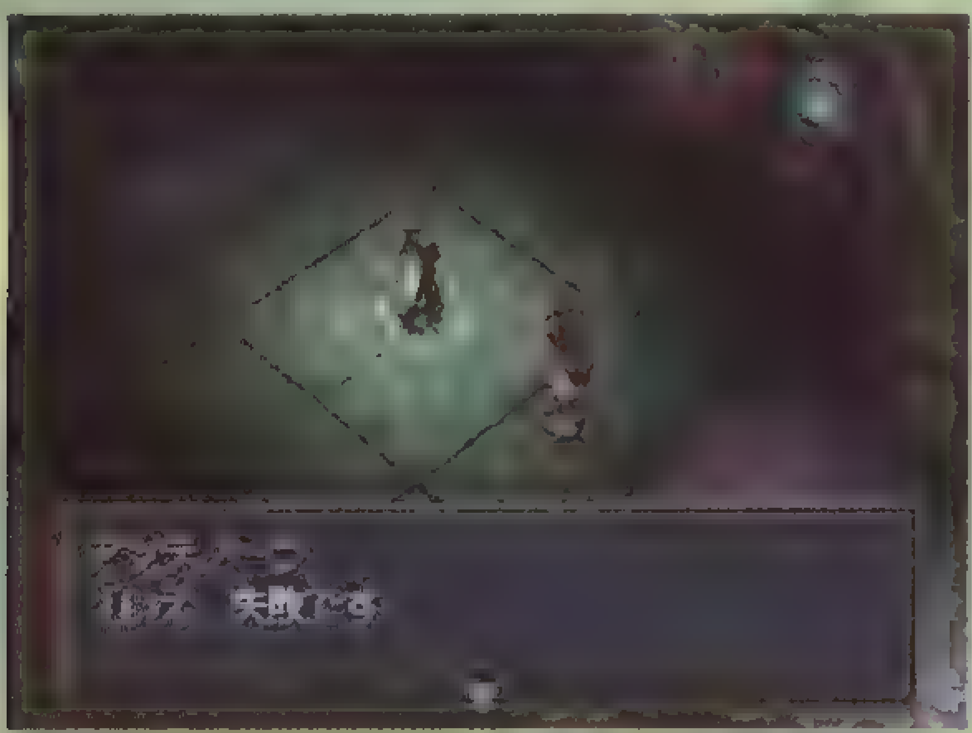
4.有的地方要由妮露卡发射火球击中按纽才可打开，不过要留意交叉伸出的长矛。

重返薛洛温兰杜城



三人与及赫鲁迈的居民成功脱险，便回到薛洛温兰杜城报告，女王向三人致谢，并慰问亚修利的伤势，因为这是荣誉之伤，而她见对方为自己的人民死而后已，决定写一封书信给美莉亚布鲁国王，今后可自由使用该国生命反射器的权利。这时艾温亦到来，他是来与女王签署生命反射器的使用权手续。

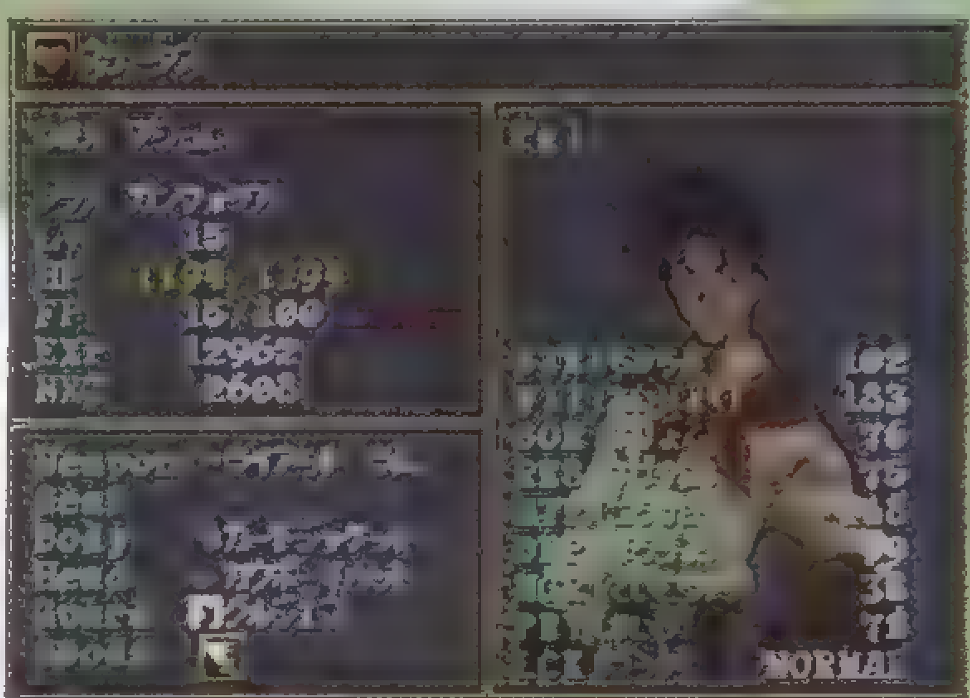
三人先行离开，到了王城的出口会看见赫鲁迈的居民，他们原来在等候救他们的大英雄亚修利，后者一时之间还未会过意来，而居民就说还有谁能当此称，令三人感到不好意思呢！这时艾温到来，说明他们就是对抗奥迪莎的ARMS，一时间群情激昂。



这时转看奥迪莎那方，看见只有云斯菲一人，未几安蒂萝拉会到来报告祖迪卡失败的消息，怪兽亦被破坏，云斯菲自然气得咬牙切齿，于是问落败原因，安蒂萝拉说那是因为出现谜之异形黑骑士，在作战其间测到他有极高的能量反应。云斯菲面对这事，加上基地内部的问题感到很头痛，他本来认为凭着佳拿的"降魔仪式"无限召唤怪物可获得压倒性的战斗力，但是却仍未能如愿。跟着他下达新命令，要对方作好准备实行"保卫者计划"，确保得到那名少年。

亚修利与玛莉娜

三日后亚修利三人回到艾温的宅邸，在等候对方之时，亚修利回想起他在这数天与玛莉娜见面的情形，后者对于亚修利愈来愈少时间与她见面而感到不安，对她来说亚修利是否英雄一点也不重要，最重要的是他能够平安，也表示觉得他离自己愈来愈远，还责怪对方最差劲。亚修利也不是不明白玛莉娜的意思，可是他却有非做不可的事，最后玛莉娜也发觉自己苛责了对方，道歉后便离开亚修利的房间。

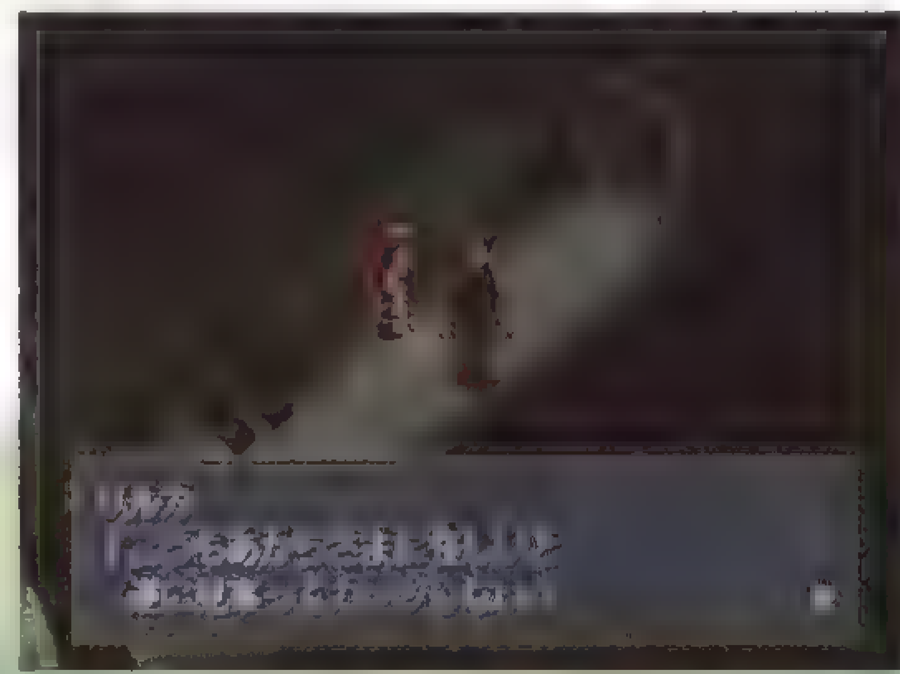


亚修利想得出神，也不知道艾温已到，直至妮露卡大声叫唤才会过意，布兰德便问是否之前事件的后遗证，亚修利连忙表示自己只是有点疲倦而已。这时他也发现之前给予帮助的玛莉亚贝露也在，艾温则下达新的指令，他会先介绍玛莉亚贝露给众人认识，原来对方是位遗失科学的权威人士，是ARMS的顾问。

三人的新任务

接下来玛莉亚贝露说亚修利变身的形态她命名为"ナイトブレイザー"，然后说她从艾温口中得知亚修利是奥迪莎使用"降魔仪式"后唯一的生还者，看来当日消失了的保卫者之剑"阿加托拉姆"已化成力量抵抗区舒力体内的魔神之力，在神圣与邪恶力量之下便会变身成异形黑骑士。虽然现在没有具体的证明，但是也没有更好的解释。

跟着玛莉亚贝露会说出下个任务，就是找出遗失的科技，因为要对抗奥迪莎，就要获得相同甚至以上的战斗力，因此要令最新最强的遗失科技复活，对方说得兴高彩烈，妮露卡却悄悄对亚修利说：既然是"复活"，又何来"最新"呢？亚修利便叫对方别多嘴。玛莉亚贝露续说要达目的，必须找到能量结晶体"アゲエライト矿石"和"ゲルマトロソ矿石"。



艾温接着会说明"アゲエライト矿石"要在荷鲁斯特(ホルスト)町的坑道内挖掘，至于"ゲルマトロソ矿石"则有少量存于已封闭的雷拉恩(レイライン)观测设施，那两处都是在薛洛温兰杜的管辖范围内。

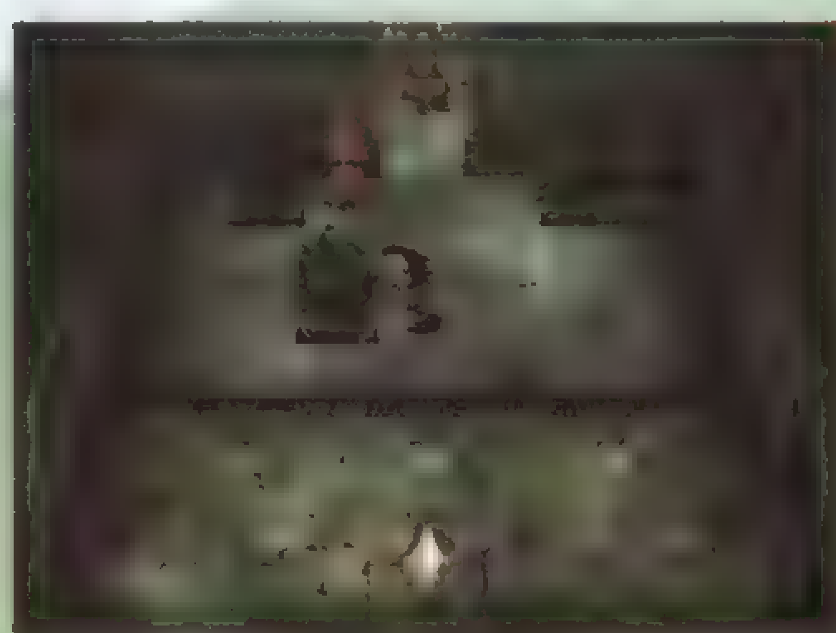
三人再度出发，可以先经生命反射器传送往圣森之冢，再进入哥尔哥达刑场，在东面会发现之前见过的奇怪锥体，旁边有通道，途中有两个宝箱现在取不到，而起点的木箱内有回复道具。

在生命反射器可以自由选择传送到遗迹矿山或火山龙脉，先来到火山龙脉，在大陆的东部搜索会找到雷拉恩观测设施。在里面遇上两名蜥蜴人被素体精灵兽袭击，三人商量后决定先救他们再说。三人轻松取胜后，那两名晰蜴人便问三人是否要进去探险，亚修利说里面很危险，叫二人先去避难，这时二人先自我介绍，它们分别名叫杜嘉(トカ)和佳(ゲー)，前者喋喋不休，后者则只会发出一些怪声。这时亚修利问二人到此处做甚，杜嘉说他们是爱好研究的科学家，希望活用此处的地热发展温泉，又说让它们加入可提升战力，正所谓人多好做事，结果两晰蜴人强行加人。在众人的合作下，终于找到了第一种矿石"アゲエライト矿石"，想不到这时多嘉竟然说它也是以此为目的，更说那是用来向奥迪莎表示忠诚的，它说漏了嘴还指出有背叛者，正所谓道不同不相为谋，最后也得来个了断。



亚修利三人战胜后，杜嘉二人也没有死去，它此刻还在逞强的说这次它们不是败走，后世历史家会评它们为勇敢的撤退。三人也不再理会这两只废物，决定回宅邸找艾温去。

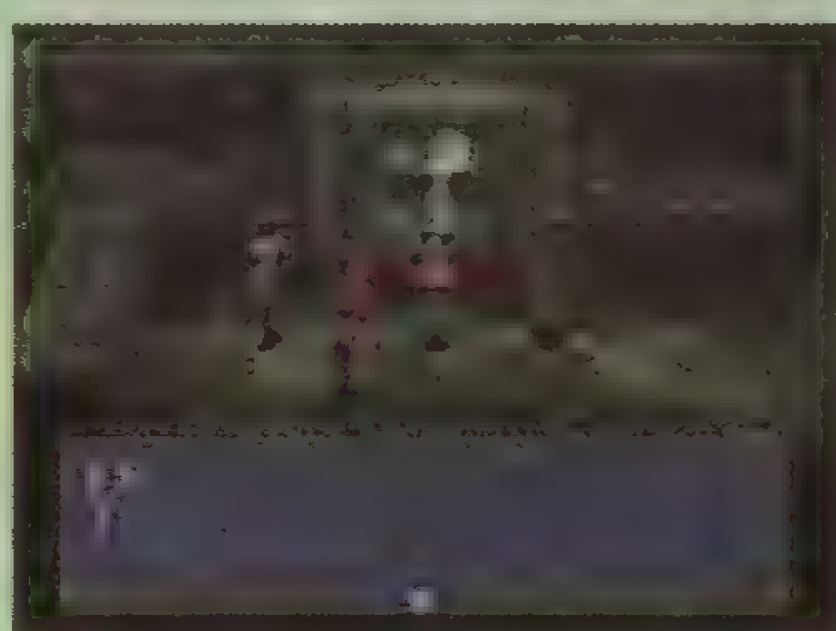
迷宫攻略

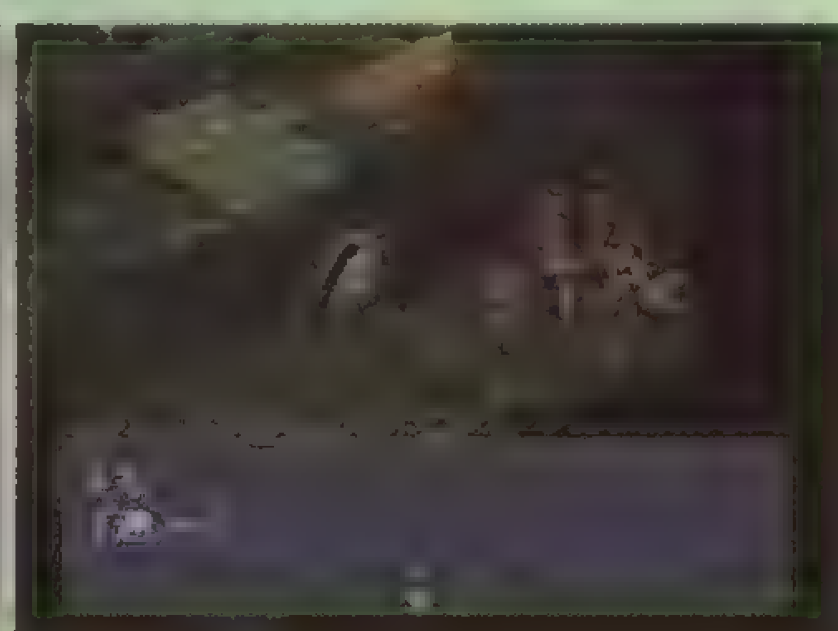


1.迷宫中多处机关可利用杜嘉和佳来通过。

2.当佳被石壁夹住后，你可将旁边的一座石像拖来帮佳挡住，这样就可以救他出来了。

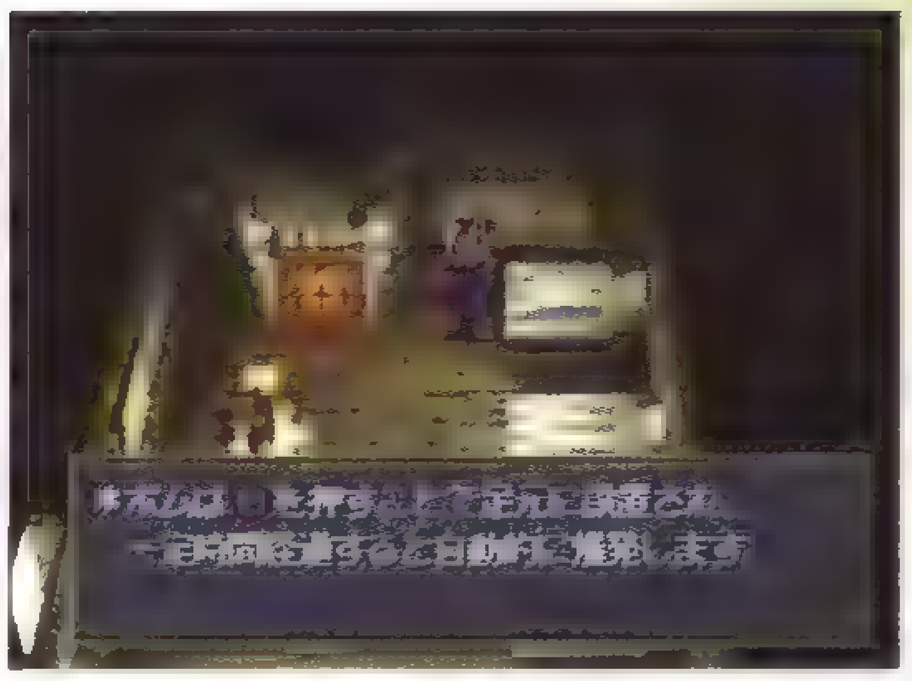
3.当佳的尾巴被夹住后，只要让布兰德用他的特技猛踢佳身后的石壁数下即可。





遗迹矿山

之后到遗迹矿山，这里是个岛，中央有座山，附近没有什么特别，走到西南部搜索会找到荷鲁斯特町，这里能购买三人的防具。



听镇上的人说旅店内能找到炸弹。到该处二楼使用亚修利的寻宝特技，会于角落的床上发现炸弹(ボム)，成为布兰德的第二种特技。

有了炸弹后便进入北面的阿古艾诺(アグエル)坑道，此处有一种黑色的蟑螂，时常会逃走，体力也高达600HP，但是尽可能别放过它，因为打倒它能获得2000EXP及大量金钱，是升级妙品。

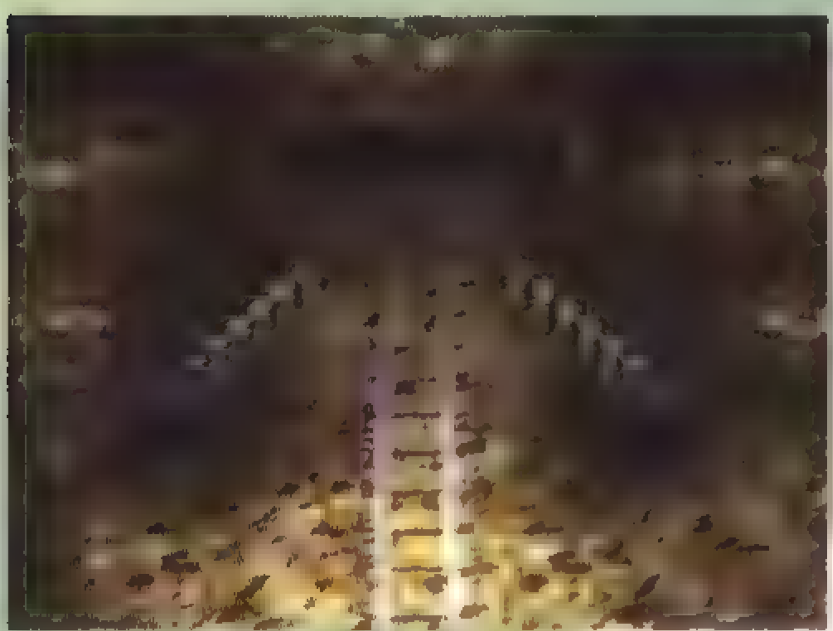
在坑道深处，找到了第二块矿石アグエライトこうせき

迷宫攻略

1.有一座巨大的机械"炸药式破岩装置"，在其后方放一个炸弹，爆发时其冲力令前头的钉撞破挡住通道的岩石。

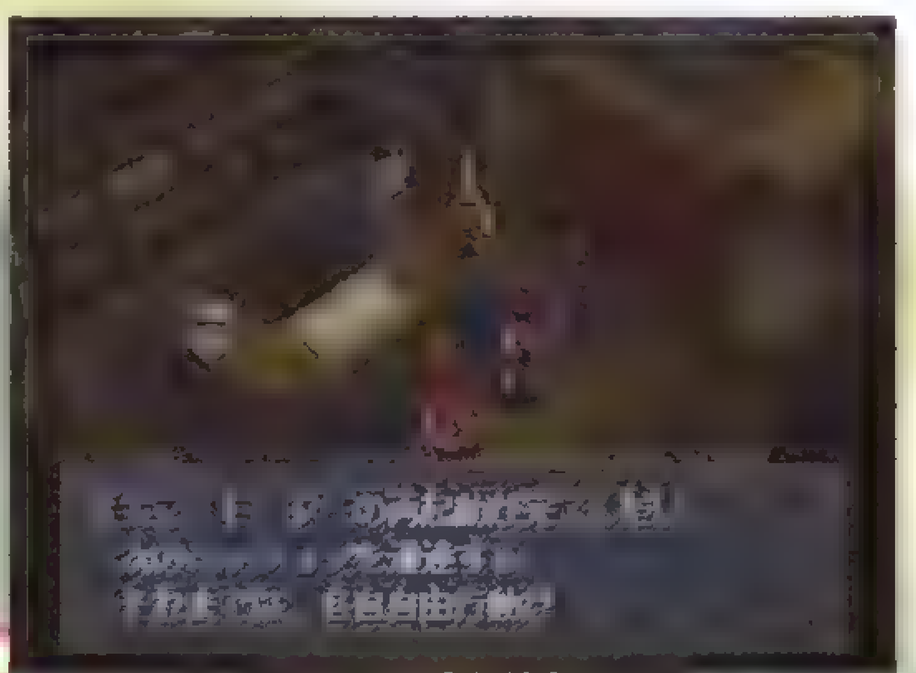
2.之后会有一块似乎炸不碎的石碑，不过只要连放四颗炸弹就可以炸碎它。

3.在迷宫的最后，只要分别在四个凸起的石板上放炸弹，使石板能同时升起便可，不过动作要快。



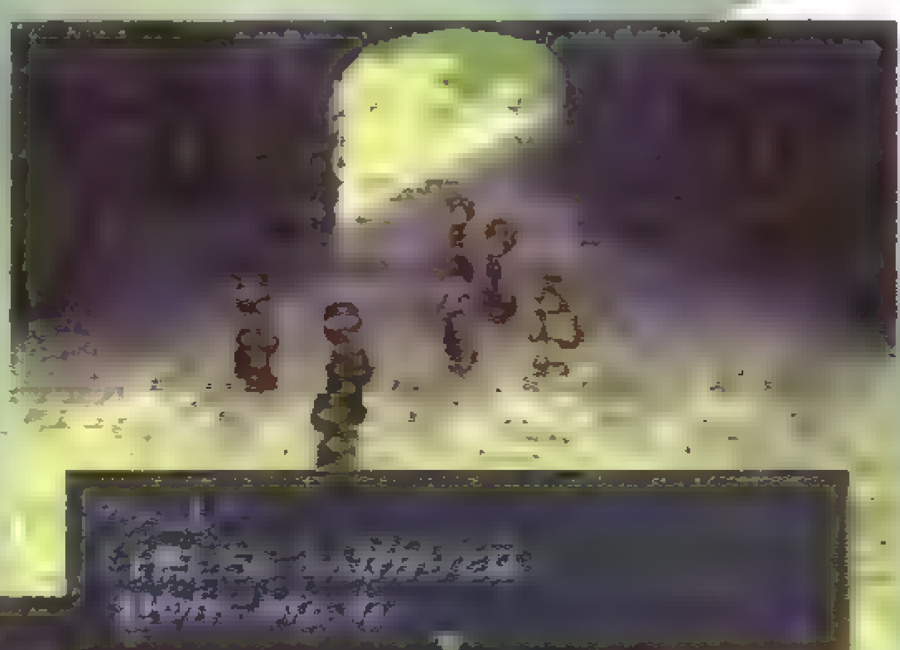


三人集齐两种矿石后，便立刻经由生命反射器回到美莉亚布鲁国的绿之丘，进入云尼里雅宅邸会接见到艾温与玛莉亚贝露，艾温说凭着这两种矿物，可以令此城下层机关部的"艾玛摩打"再起动，妮露卡便好奇地问什么是艾玛摩打，原来那是一种应用电池的永久机械，也是遗失科技的产物，由古时叫艾玛的人发明。

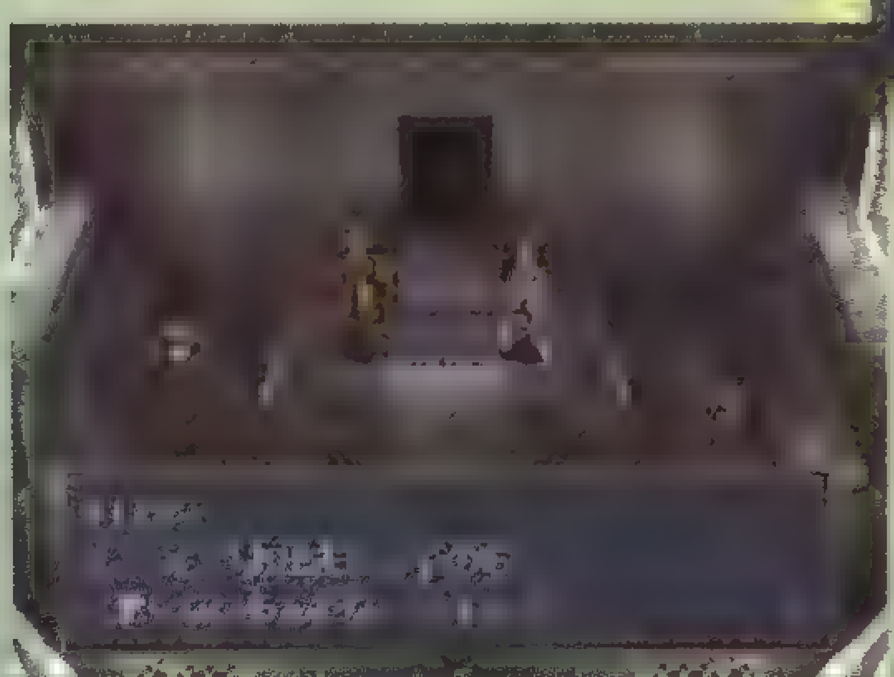


添成为被掳目标

接着艾温表示要与玛莉亚贝露一起研究如何令机械启动，叫三人先自由行动争取时间休息。到时再执行下个任务，玛莉亚贝露亦说需要对摩打进行测试。不过布兰德还说是先问明下个任务做什么，艾温表示他们要尝试与"保卫者"接触，亚修利却不知何谓保卫者，艾温便解释那是被称为"支撑世界的力量"；具有与神秘之守护兽接触的强大战力，而保卫者就是接触的关键，亚修利听了便觉得事件涉及的范围愈来愈广，以他们来说实在太渺小，艾温便鼓励说也不应因此而却步，然后命令他们去休息。



亚修利独自离开宅邸返回美莉亚市，进城后却看见有三名男子在追逐着东尼三名小孩，后者见到亚修利连忙向他求救，亚修利称问到底发生何事，东尼与史葛说三人欲擒下添，当亚修利想问来者目的，对方却一溜烟逃去无踪。



此时通话器响起，原来是姬兹，她报告在美莉亚市上空附近出现巨大的飞行物体，根据种种数据显示那正是之前于庞波高山遇到的飞空船巴鲁杰沙斯，但是在空中ARMS也没用，这时艾温说不用担心，命亚修利先回去尼里雅宅邸进行"美莉亚市空中战"。



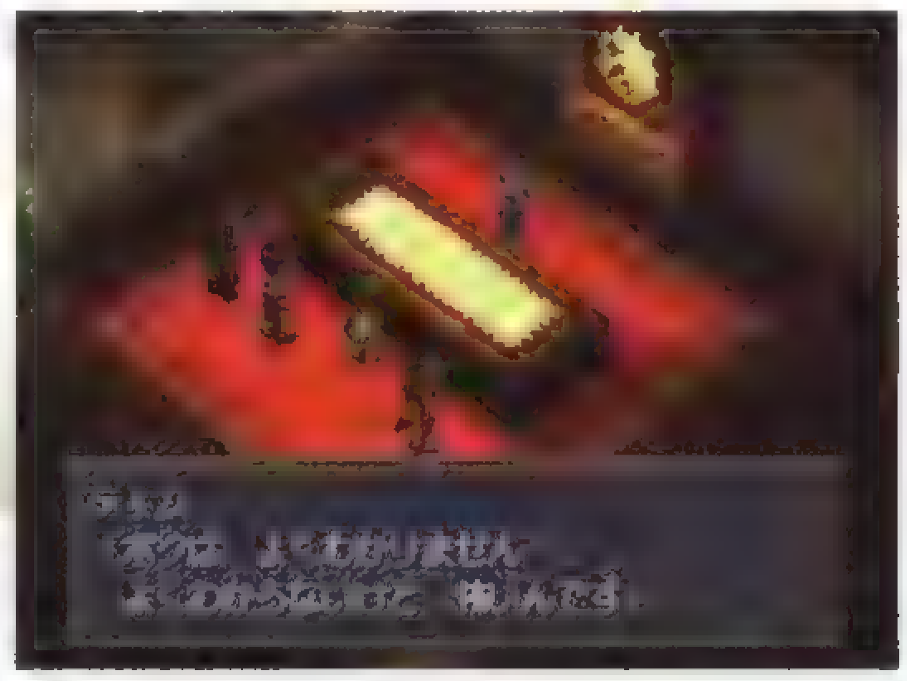
这时巴鲁杰沙斯在上空掠过，这次执行作战提托罗米亚和安蒂萝拉，前者说此船可以给予对方威吓，安蒂萝拉便提醒对方她们这次的任务是找出"柱"，别制造无谓的骚动，但是托罗米亚却依然故我，命部下将一只怪兽解冻投向美莉亚市，不过他说自己并无此任务，只是认为制造骚动可使他们更易达到目的，接着将怪兽投下。

另一方亚修利已撤回云尼里雅宅邸，布兰德与妮露卡在玄关迎接他，虽然二人也不知道艾温有何对策，但是后者让三人进入此城的禁区"51区，"三人谈到这里整座城便震动起来，艾温则在此城的四楼控制室指挥，下令姬兹与艾美发动艾玛摩打。



在发动摩打时，亚修利三人也来到了舰桥，他们问到底是怎么一回事，艾温解释这是此宅邸的秘密，接着摩打宅邸就能飞上天空与巴鲁杰沙斯抗衡，跟着他命令亚修利三人到甲板去迎击敌人，然后就会看到整座宅邸拔地而起飞到天上。

亚修利三人走到城的51区就会和光翼始祖怪鸟战斗，取胜后，画面转到美莉亚市，东尼说继他之后又轮到添被人绑架。认为世界真是愈来愈不安定，但是添却不肯定对方是否真的想抓他，此时亚修利三人到来，他表示也不能排除这个可能性，他更认为那些人与及奥迪莎是为了添的神秘力量而来，于是决定邀对方到云尼里雅宅邸去，添于是告别东尼与史葛。



四人去见艾温，添也想不到自己的保卫者力量如此重要，艾温便表示他们会全力保护添，避免不法份子把它用于做坏事上。而添对于自己怀有这种力量感到害怕，艾温便说他们将会前往添的故乡了解力量的真相，以消除他的不安。添对故乡的事一无所知，也很好奇，艾温也知道对方担心东尼二人，表示会代为说明，叫添放心，接着下令全速前往保卫者守护人村落"巴素格"(バスカー)。

前赴添之故乡巴素格

这时画面转到城的某个房间，原来东尼与史葛偷偷上了飞船呢，史葛担心被发现时会否被人打屁股一百次，至于东尼则担心吃的问题，因为他已肚饿了。

此时云尼里雅由玩者自行操纵，按上或○都是前进，左、右、R1或L1是转方向，只限在魔法阵降落。在魔法阵上按×降落。平常按×会出现三个项目，第一个是操纵此城，第二项是变成在城内移动，第三是直接飞往目的地。



先解释一下在城的情形，此时城除了原来的三层外，还追加四楼及两层地牢，四楼是舰桥，与中央的人谈话就能变回驾驶画面，该层也可以记录和购买应用道具，还有一个大的会议室西南方。

虽然终于能够飞行，但是你会发现没有什么地方可供降落，



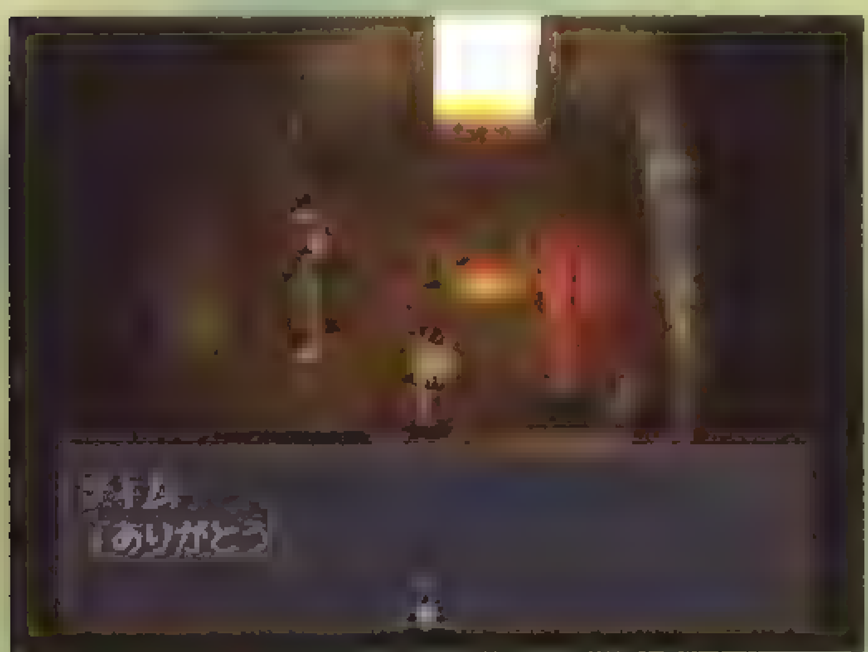
因此还是直接朝日的地隐之里巴素格飞行，降落后，会收到艾温的通讯，告知该村落隐藏于森林中，在地图北方尽头调查就会发现巴素格。

四人进入巴素格后，添对于这个故乡感到很新鲜，而艾温也来了，他说这个村子从远古开始便继承世界之力“保卫者”，添则是在12年前出生，他依稀有一点点记忆，艾温说他会找此村的代表询问关于添的过去，叫添独自在村内游览。

跟着四人走进西南面的里长之家，里长说添是保卫者女巫撒布莲娜(サブリナ)唯一的儿子，撒布莲娜是少有的天才，但是与被通称为“渡鸟”的来访战士相恋，最后生下添，可惜幸福并不长久，在添3岁时其父在冒险中身亡，撒布莲娜伤心之余带着添离去，此后无人知其下落。

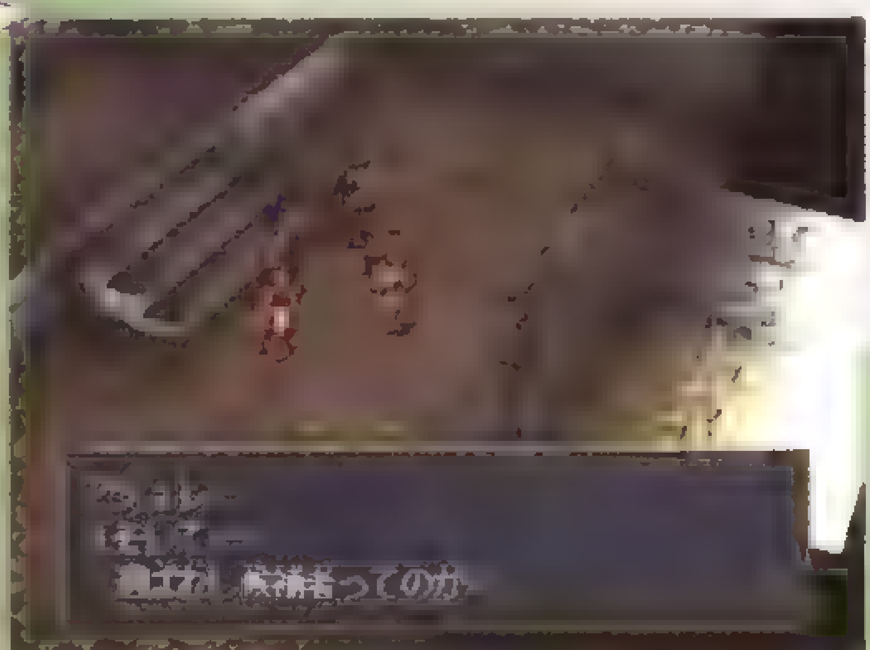
亚修利便接着说他相信撒布莲娜到了美莉亚市后死去，留下添一人。里长说自从撒布莲娜失踪后，他都一直在努力找对方，妮露卡问为何这么着急，里长却支吾以对，艾温接口问是否和“柱”有关，里长对艾温知道此事感到意外，好半晌不说话，然后指添是少数具有成为“柱”资质的人。妮露卡愈听愈糊涂，连忙问什么是“柱”？里长回答那是支撑世界的保卫者力量具现化，添承继了其母的才能，也是“柱”的最佳人选。

至于添则在村内四处看，进入在一间民家会发现桌上有一件东西，添记得其母以前也有，拿起来时一名少女走进来问他是谁，吓得将手中物事掉到桌下，少女便与他一起寻找，找到后双方互报姓名，少妇名叫歌丽多(コレット)，当两人走近时发现他们的护符具有相同光辉，这时里长进来，告诉他歌丽多同样是柱的候选人。



接下来众人一起聚集在里长之家，里长说如要令保卫者之力具现化，就必须有“柱”，不过添还不是“柱”，因为那必须经过试练才行，妮露卡便问试练会否有危险性？里长回答试练的场所有很多怪物栖息，若是添未达成为“柱”的条件可能会有不幸。亚修利便说添现在年纪尚小，应该还未有足够能力。

接受“柱”继承者试练



但是里长却说近来他看到天空被吞食的不吉利幻象，因此这时有必要获得“柱”的力量，他又补充要得到“柱”之力，必须是候选人自愿，没有人可以强加诸于添的身上，这时大家都往添看去，他一时间也不知是否应下决定，里长则说若添不愿意，就会由原定的歌丽多接受试练。添便望向歌丽多，里长称尽管歌丽多的资质不及添，但在没有选择下也只好如此。

这时添终于决定由他来进行试练，其他人连忙问对方是否坚持，添只答他总不能让歌丽多涉险，他还说自己不想再做弱者。众人见他其志甚坚，亚修利便问他们能否予以协助，里长回答只有最深处才限制进入，艾温于是下令ARMS负责保护添，跟着便休息一晚。

次日四人出发，要离开巴素格时会见到歌丽多，她会为四人引路，并告知试练场所位于隐之里的南面森林内，往南走到树林南面山边调查就会找到秘密试练场。

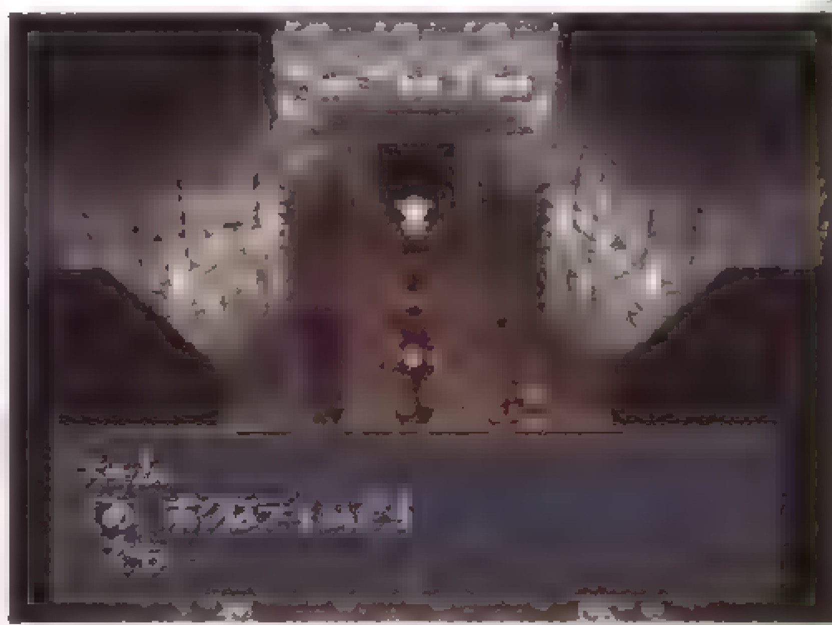
秘密试练场

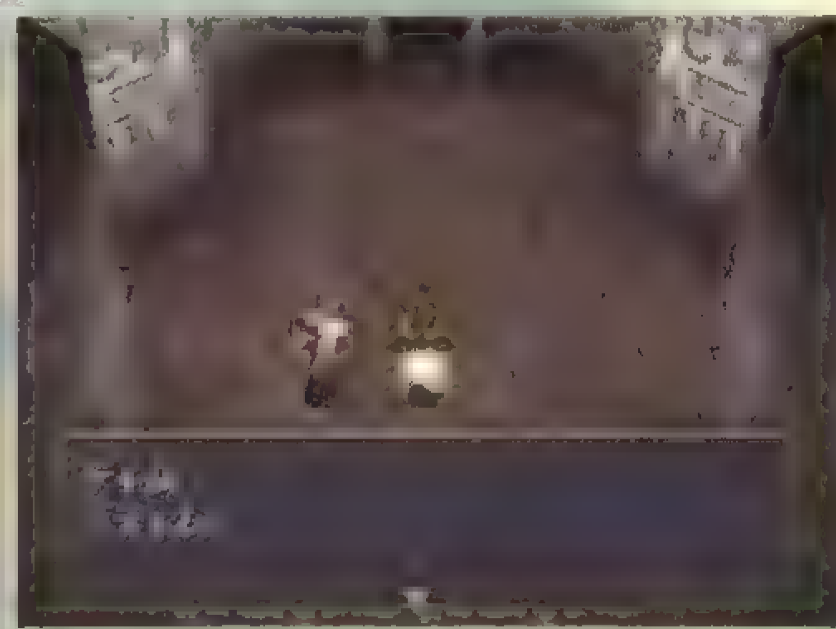
在门口歌丽多说试练场深处有一道墙，跟着四人便出发，这时歌丽多叫住添，说她知道有一个无人知晓的花园，表示希望能与添一起到那里，换言之祝他平安归来，添也明白，与对方定下了约定。

四人走了不远就会见到一只亚精灵，它从感觉知道添是保卫者候选人，添则问它叫什么名字，该精灵为方便对方称呼，于是自称为佩卡(プーカ)。布兰德告诉添亚精灵是一种可以复制其他生物特性的生物，又称为变身亚精灵，而佩卡说它会引导添进行试练，以后会与添一起行动，只要按□键就可唤出，在一定范围内代添进行调查。

最终试练

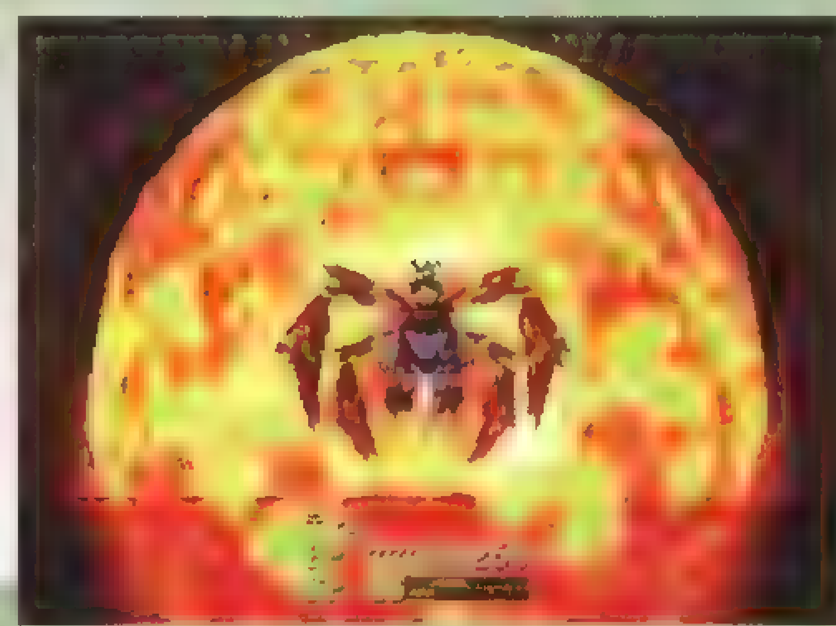
在迷宫深处，四人遇上了一个植物怪，战胜它后，亚修利问刚才的怪兽是否就是保卫者，但佩卡回答那可能是旧支配者意识实体化，而添也感到在更深处才是他真正的试练。终于走到一处，旁边石碑上提到只有柱的继承者才能前进，接着便是歌丽多提及的墙壁这时添就要独自前行了，佩卡告诉添在试练的尽头可以获得“复合”(コンバイン)能力，事前佩卡会收集其余三人的护符，而佩卡也会与他同行。





在迷宫的最深处，添终于要面对最终试练了，他要对付的敌人是变幻忍者怪兽。在与变幻忍者怪兽战斗之前，佩卡会解放添的第二级特殊力量，如此可以使用佩卡变身成召唤兽，不同的人可召唤出各异的守护兽，例如添就能唤出地守护兽“グルヅエフ”，不过要发动必须储至50FP。至于对方首先会用影分身一变为二，又懂睡眠魔法，更会回复魔力，要战胜必须储够FP发动第二级能力“コンバイン”，地属性正是其弱点。

添战胜后便被承认为正式的“柱”的后继者，添对于自己能成功也感到意外，跟着会与佩卡和亚修利会合，亚修利知道添成功的消息后也感到高兴，说这样添就是支持科鲁嘉雅的部份力量，佩卡也会将“コンバイン”力量传给三人，今后只要添在队作战，其余三人也能使用佩卡的变身能力唤出守护兽。



接着添回到洞口，歌丽多仍在等待着他，见他平安回来很高兴，然后拉着添到她所说的花园去，两小无猜最后更并肩而坐，好不温馨。

迷宫攻略

这里的迷宫并不太难，绝大部分地方都要依靠添的特技，此外在某些地方还要你动作迅速。

当众人返回巴素格，里长也很高兴，说撒布莲娜在天之灵也会感到欣慰的，但是歌丽多却沉默不语，然而添并未发现，还从里长手中接过不少回复草药。跟着众人在此留宿。

明白“柱”的最终命运

晚上添由于太兴奋而不能成眠，于是走到楼下，想不到竟听见惊人的事实，原来继承“柱”的人必须成为牺牲品，撒布莲娜也是因此而逃离这里，此处的人也因此花十年时间寻找添，里长说事情现在终于完结。添对于自己将会面对死亡感到震惊，这时佩卡下来，它还以为添是知道此事，当添成为“柱”就代表要将性命奉献给保卫者，添听了则颓然坐到地上。

此时里长发现有人在房外，便出来包围，无助的添仍抱一丝希望，问他能否不死，但是里长却说那是身为“柱”的命运，否则世界就会灭亡，跟着其他村民竟然一起围着添说他必须死，尽管添大哭他们也没有动摇，接着还把他软禁在云尼里雅宅邸里。



另一方面里长与歌丽多来到云尼里雅宅邸向众人说明一切，亚修利听到添将会成为牺牲品大

为激动，里长说添一人之命便可挽救整个科鲁嘉雅，实在没有选择余地，而妮露卡也指责对方为了达成目的而不择手段，这又和奥迪莎有什么分别？里长在众人的指责下，无奈地说只好让歌丽多做新的“柱”，亚修利忍不住双臂槌打桌子，说对方这样根本没有解决问题。

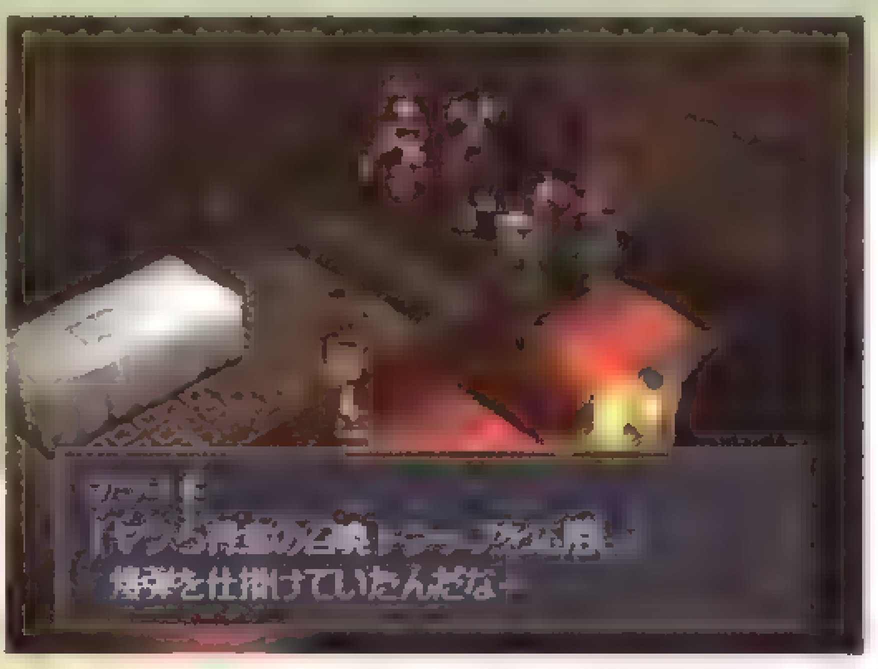
此时宅邸突然发生强烈震动，然后收到姬兹报告说第二号墙壁被破坏了。同时姬兹继续报告正在作舰内扫描，看敌人在哪里。艾温听到报告后叫里长与歌丽多躲避，又命亚修利三人去调查。

抵抗入侵



三人乘升降机后画面转到别处，姬兹终于发现一男一女入侵，对方原来是祖迪卡和安蒂萝拉，他们闯进来是为了捕捉“柱”，想不到后者还有心情向监察器挥手。另一方面躲在舰上的东尼与史葛也很不安，可是又不知该如何是好。

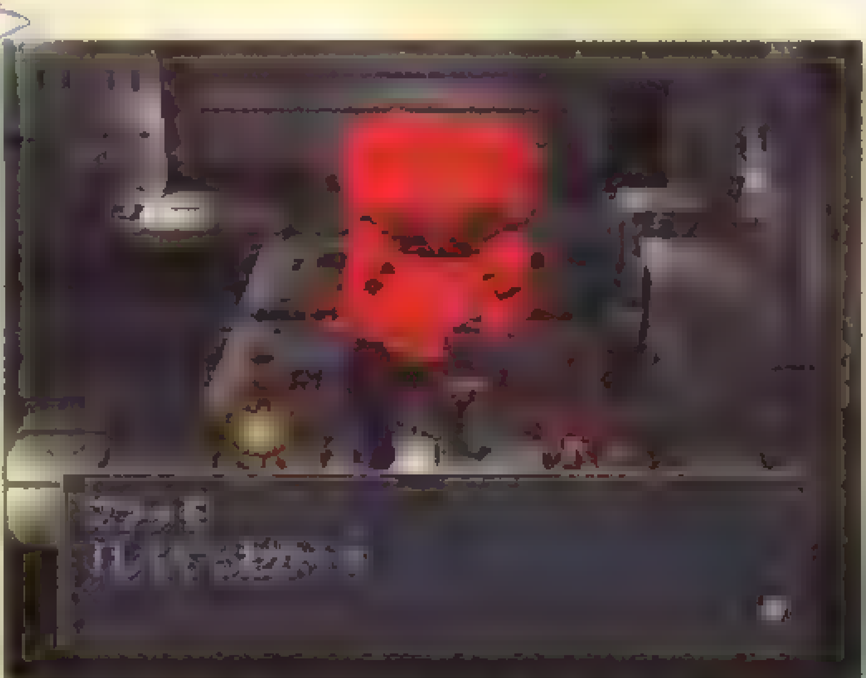
亚修利三人到了一楼长廊便遇上安蒂萝拉，开战前她还说对方想不到她会到其根据地来，又说自己不会象托罗米亚那样有勇无谋。但是当三人战胜她后，安蒂萝拉却表示这其实是拖延战术，原来祖迪卡已乘机去捕捉“柱”，说罢使用魔法离去，三人急忙赶赴添的房间。



至于在房间内的添，仍然在想着自己即将牺牲，这时他听到歌丽多的惊呼，虽然他也想去救她，无奈自己也感到害怕。这时东尼与史葛到来，在前者的激励下，终于鼓起了勇气。

这时画面转到歌丽多和里长的房间，只见祖迪卡用枪指着里长，迫对方说出“柱”的所在，里长自然不肯，就在此时祖迪卡面前闪现出大地守护兽，然后添挡在里长二人身前，添说现在他是对方的对手。

炸弹危机



接下来添要与祖迪卡单打独斗，只要使用两次召唤兽后就能获胜，还能学到新的特技，祖迪卡对于添已获得力量感到惊讶，在怔呆之间，亚修利三人也赶到了现场，祖迪卡见敌众我寡，决定改变战略，得不到的东西便将之破坏，启动了一个装置后离去。

这时姬兹报告在舰的发射装置有炸弹反应，亚修利众人于是赶到该处，在这里会遇上赤色爆雷眼，在四人要处理时姬兹说此怪兽体内藏有高挥发性液体炸药，亚修利记起这与之前在枯竭遗迹碰过的怪兽相若，艾温这时下令全员作战，当怪兽生命力下降时将它从发射装置弹射出来，亚修利则叫艾温先去避难，不过对方却拒绝，因为作为指挥者是不能临阵退缩的。

接下来便进行作战，这怪兽分为头部及腹部两个毒囊，当已方战胜后艾温会说该怪兽兵器已是强弩之末，命全员撤出，他要用发射器将它弹射出舰外，可是快完成倒数时，却发现怪兽企图离开弹射器，亚修利当机立断，上前挡住，虽然艾温命他退下，不过亚修利却没有听命，此时倒数已完结，亚修利便与怪兽一起被射出舰外，然后发生大爆炸，光芒直射上天空去。不过好人自有好报，亚修利幸运地拾回一命，他被发现在沙滩上，艾温于是扶着他步行，前者表示自己可以行走，但是艾温却不肯放手，虽然说是命令，其实是疼惜这名部下，同时为他的英勇行为道谢，因为要不是亚修利众人可能已经死去，这时妮露卡等人也赶到，他们高兴之余也一同指责亚修利有勇无谋，至于艾温则站到一旁心事重重，担心有一天亚修利会失控。





众人又回到里长之家，里长再次重申以添的资质，必定能令保卫者力量具现化，但是这次添表示了自己的意愿，他宁可选择战斗去保卫想保护的东西，也不想就此死去，他自问已非当日的弱者。这时艾温也出面说添已成为ARMS的一员，问巴素格的人是否不服，里长这才说不敢，因为那也是“柱”本身的意志，只是这样就不能解放保卫者的力量，终于添小命得保，艾温便说众人先回美莉亚布鲁城去，迟些才交待下个任务。

三国会议



艾温与亚修利等人先行离开，剩下添、歌丽多和里长，添对里长说这次他没有被牺牲，也希望今后没有其他人成为牺牲品，祝里长和歌丽多都能健康生活下去，说罢便走出村外，歌丽多会追着他出去，剩下里长一人，他自言自语说他女儿撒布连娜的儿子原谅了他，想不到添就是里长的外孙。

艾温连同四名ARMS成员晋见美莉亚布鲁国王，后者多谢众人为国出力，而众人也不敢居功，跟着国王表示已考虑过艾温的建议，由于奥迪莎的恐怖活动具有超越国家的规模，他们也必须具备相同的行动力，可是现在ARMS的活动有太多的限制，在各种问题中显然是以国家之间的问题最急迫，不解决不行。

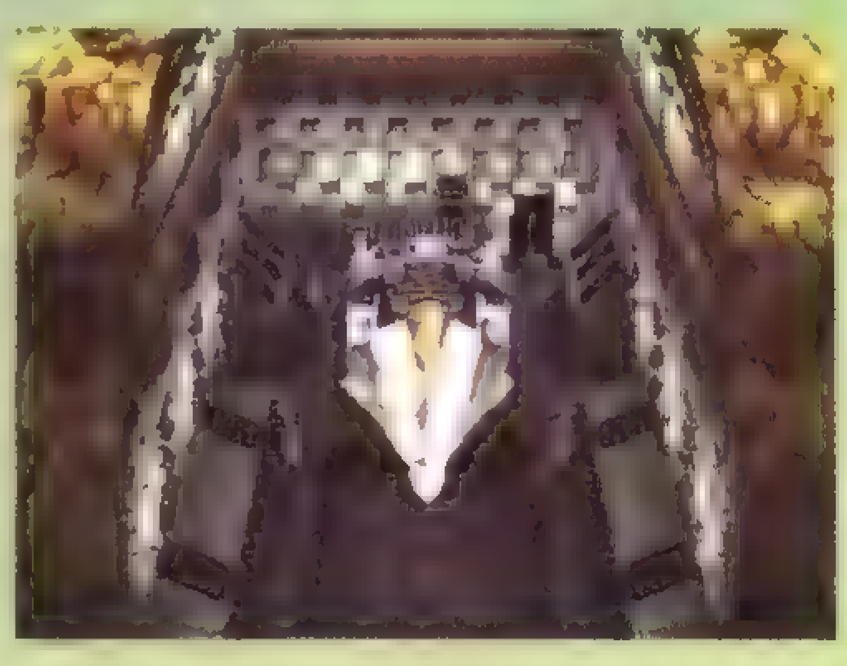
亚修利听了后问有何方法，艾温代答说将会举行一个美莉亚布鲁高峰会议，参加的包括此国、薛洛温兰度和基鲁多古拉多，三国盟主一起就恐怖活动问题进行讨论。至于开会地点，艾温早已想好，就是在空中的云尼里雅宅邸，想不过去已举行过七十届会议，而会议的理由是奥迪莎亦拥有飞空船，这样他们才能势均力敌，也可派ARMS做担任护卫工作，然后随即向部属下命令。



画面一转已是高峰会议之期，难得三国统治者聚首一堂，除了美莉亚布鲁国王、薛洛温兰度女王，还有初次露面的基鲁多古拉多领主，三人作了一番商讨后，艾温问基鲁多古拉多领主有何意见，可是对方却拒绝要求，原因与之前薛洛温兰度女王的忧虑相同，怕强大的ARMS在没有限制下会横行无忌，这岂非合法的恐怖份子？这时薛洛温兰度女王便成为ARMS辩护，可是领主还是固执已见。

艾温见商讨出现问题，也不想彼此关系恶化，于是问领主有什么高见，领主便大声说要各国军备强化，达到具备比恐怖份子更强的防御力，他又称只要没有限制，以该国的技术力可以做到凌驾对方，美莉亚布鲁国王便提醒对方这不是忘记了之前军备限制的伊斯卡里奥汀条约罢，领主理直气壮说现在有事发生，该条约已不管用，而反问对方不是已违反了。艾温明白对方所指，说ARMS并非大规模的军队，女王也不赞同领主的话，国王又提出难道想再出现史奈赫姆般的事件？

就在会议僵持不下之际，艾温收到姬兹的紧急通话，雷达探测到巴鲁杰沙斯正在高速接近，三国元首大为紧张，尤其是领主知道此舰没有武装更是担心，艾温便安抚说他已预计敌方有此一着，让三国看着已方如何以ARMS来击沉对方战舰，国王和女王也替亚修利加油，而领主可没有那么安心。



（下期待续）



PS | KONAMI | CD-ROM

游戏类型 ETC　发售日 已发售

BISHI BASHI CHAMP SPECIAL 2

去年KONAMI曾推出过一款移植自街机“拍拍机”的PS作品，而一年后的厂方再次将拍拍机热潮带到家用机上，推出这款移植自街机《HYPER BASHI BASHI CHAMP》及《GATYAGA CHAMP》的作品《BISHI BASHI CHAMP SPECIAL 2》。本作收录的游戏多达48个，非常耐玩。

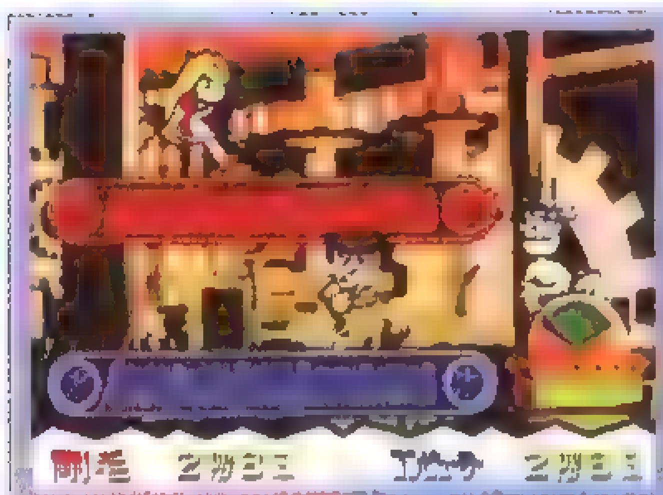
模式简介

ひとりでビシバシ：“一人玩”模式，玩者可玩两种模式(HYPER及GATYAGA)外，也可自行选择游戏。

ふたりでビシバシ：“两人玩”模式，玩者们可进行对战，也可自设“3盘”或“5盘”分胜负

みんなでビシバシ：“多人玩”模式，最多可8人同时对战，而游戏则会随机选出。

遊戲介紹



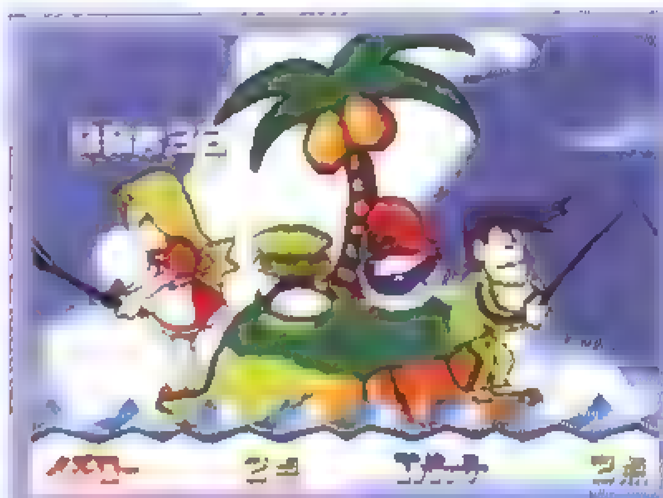
(难度: ★★★)

位于右方的“怪人19面相”会操控着运输带的速度，藉此令画面上的参赛者滑走。玩者要藉着不同的步行速度去应付运输带的不同速度，比方运输带的速度太快的话，玩者就要不断连按键钮；运输带的速度变慢的话，玩者就要减慢连打速度。任何一方若跌离运输带，另一方就算胜出。



(难度: ★☆☆)

食物材料“从天降下”，玩者要分别按□及○键去移动双手的位置，将材料完全接下来，随着所接下的材料越多，余下材料降下的速度也会增加，最高分者则算胜出，而游戏总分是14点。



(难度: ★☆☆)

这是一款考验大家“眼明手快”的作品，玩者当发现角色的鱼丝有震动时，就立即按键将鱼(或其他海鲜)钓上来，越早按键的一方自然算成功，最高分者则算胜出，而最高分数是11点



(难度: ★☆☆)

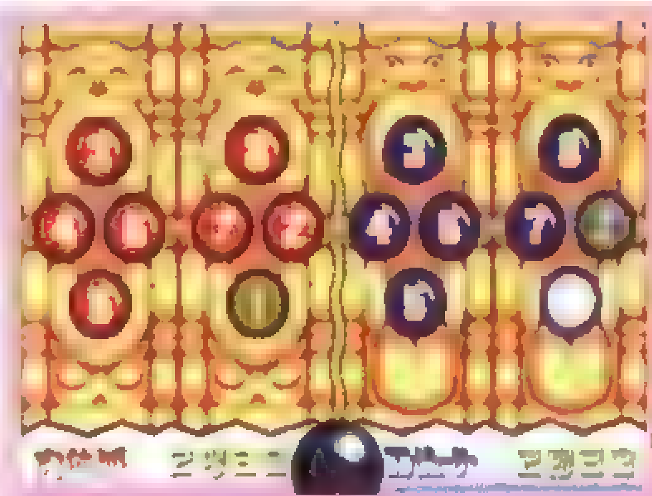
双方被绑在一起，而目的则是抢先将眼前的蛋糕全部吃下。玩者只须连按键钮，就可令角色冲向蛋糕处，只须吃四口蛋糕便算成功，而按键的连打速度就是取胜关键。



《DANCE DDR手柄版》

(难度: ★☆☆)

这可形容是“跳舞机”的手柄版，玩者只须控制方向键，当图案到达顶点的方格时，立即按动相关的方向键便可，而连续取得GREAT的话，就会有连续COMBO数显示，分数也就自然越来越高，而最高分者则算胜出。



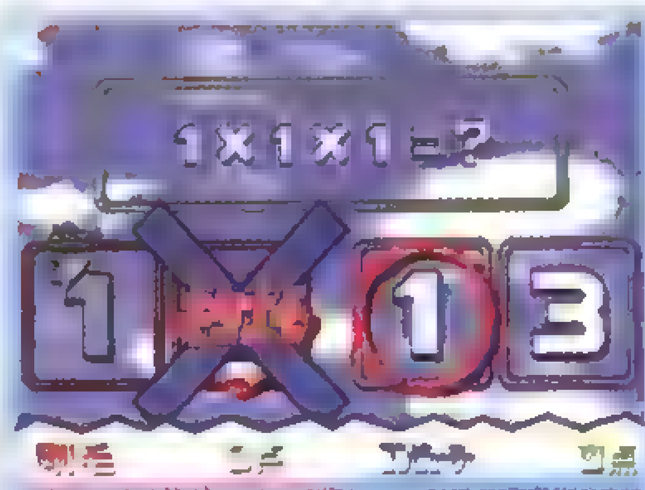
(难度: ★★☆)

画面上会显示1到8的数字球，而方向键及四个基本按键分别代表了每一个数字球，玩者要顺序按键，将数字球由1到8按下去最快完成的就算胜出。



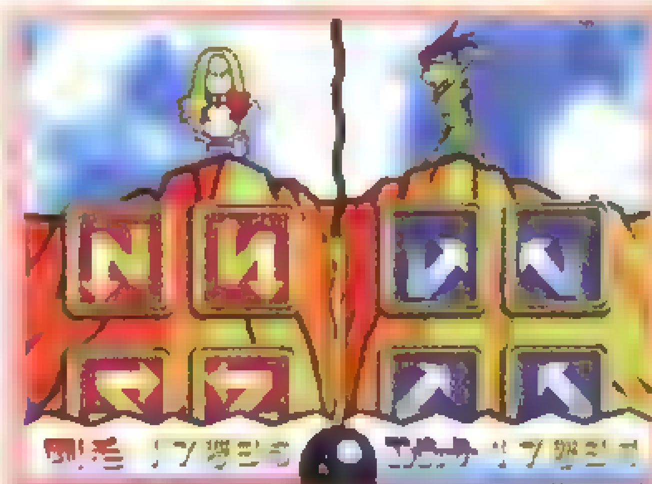
(难度: ★★☆)

画面中的女孩会藏在一个魔术箱中，不过每层魔术箱的位置都有偏差而游戏的目的就是尽快将魔术箱弄齐，比方其中一层魔术箱偏左的话，玩者就按右键弄回中央位置，将五个魔术箱全部弄妥便算完成一次，而玩者若能完成较多次数，自然可以取胜。



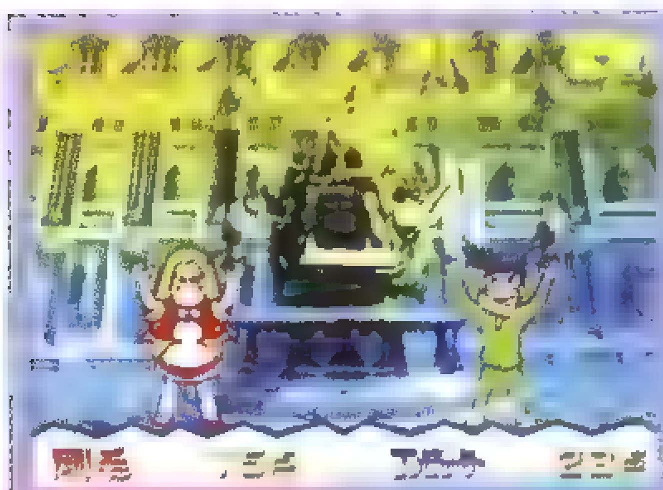
(难度: ★★☆)

玩者要应付由电脑发问的问题，而答案只有两种，尽快答中的话即可取得分数，最高分者则算胜出，不过要在正确答案上画一个圈。基于问题及答案的位置都会随机变更，大家若要记熟问题都不算容易，不过问题本身不算困难，大家应可从容应付。



(难度: ★★★)

玩者分别透过控制两个ANALOG键，去控制角色双手的动作。比方图案是↑↓，玩者就要将DUAL SHOCK的两个ANALOG键按“上”、如此类推。



(难度: ★★☆)

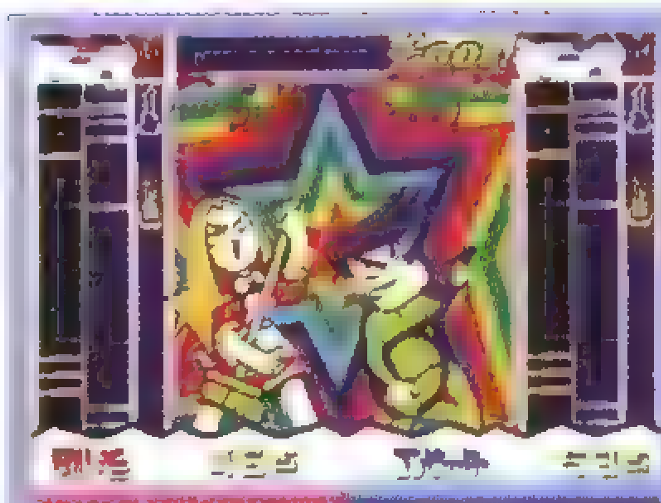
玩者分别控制两个ANALOG键，去控制角色双手的动作。物件会分别落到角色的左、右手处，而玩者就要按键将物件接下来，如果物件一同落下，玩者自然要同按键钮应付，最高分者则算胜出，而最高分数是88点。



《抢夺纸飞机》

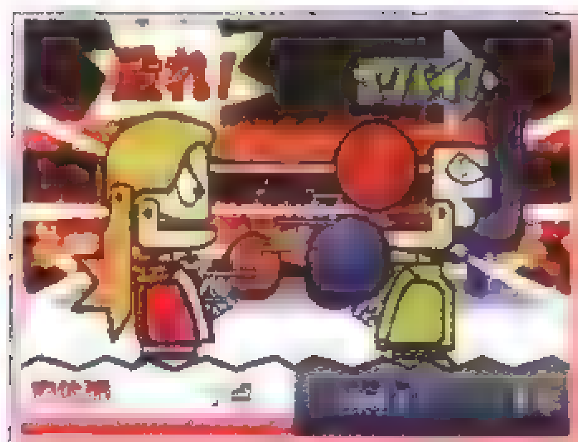
(难度: ★★☆)

玩者要尽快将纸飞机按下来，而操控的范围包括：将方向键“回转”去增加角色的前冲速度，以及“连按两次↑键”去跳起将纸飞机接下来，不过胡乱按键只会使速度减慢。玩者要留意纸飞机的飞行轨迹，因为飞机在大部分时间都停留在较高位置，角色就算跳跃也未必成功，而且跑得太快也非取胜关键，大家勿毋须刻意加速。



(难度: ★★☆)

游戏玩法与同厂推出的《GUITAR FREAKS》(吉他机)相似，玩者同样是要在节拍升到顶点时按键作抵消。不过操作方式则有点分别，因为今作的节拍棒只有两条，而不是有三条。此外，玩者的操控方法是“按←键抵消红棒的图案、按→键抵消蓝棒的图案”加“↑键”，而按“→”及“↓”键就是WAILING(抵消吉他图案)了。



(难度：★★☆)

玩者要根据电脑的指示去作出动作，动作包括攻击及防御。比方画面显示“防御”(箭嘴指向后方)，玩者就要立即按方向键避开对方攻击。画面显示“攻击”(显示“殴れ”)，玩者就可按键攻击。万一在攻击时按错键作出防御，是不会影响成绩的，相反在防御时按错键或较慢作出反应的话，就会被对手击中。



(难度：★★☆)

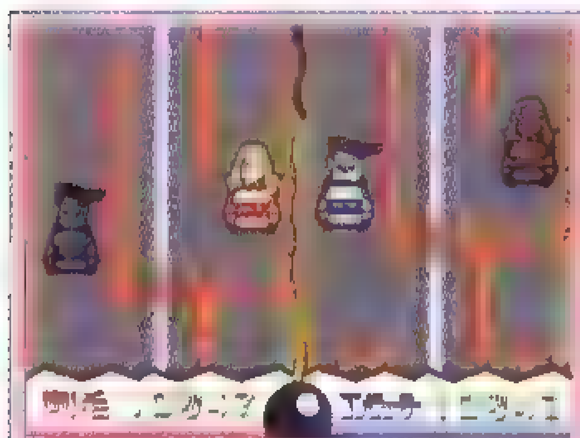
这个游戏倒像游戏机中心内的“汽垫球”，双方所控制的“人像图案”只能以上、下方移动，游戏的目的是以双方要控制“人像图案”，将画面中央的物件击走，从以弹向对手处。其中一方若击走落空的话，对方就可取分，分数较多的自然获胜，而整个游戏共有5局。



《SHOOTING GAME》

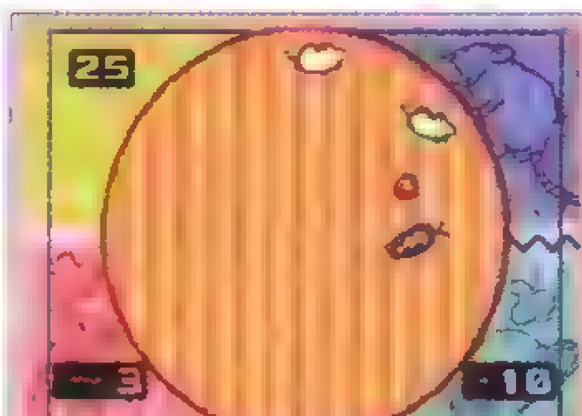
(难度：★★☆)

这个迷你游戏可说是“纵向式的射击作品”，玩者也可取得宝物，包括P(Power Up)、M(Missile 导弹)及L(Laser 激光)，击中较多敌人而取得高分的一方则可获胜。



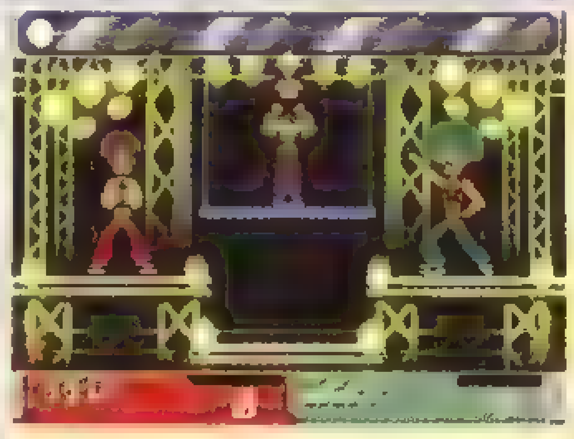
(难度：★★☆)

利用方向键控制角色的车辆，在迷宫内最快到终点即可获胜。



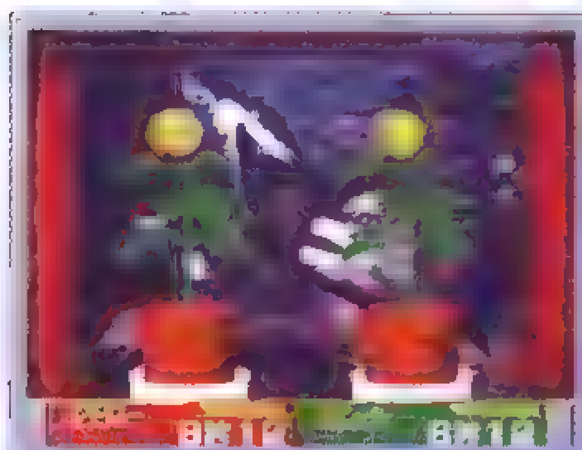
(难度：★★★)

这个游戏是少数能4人同时进行的作品，玩者所控制的老鼠，要与其他对手一起“争食”，若能在一回合内连续取得食物，分数将会加倍提升。哪位参赛者能尽快取得高手的话，将会获得胜利。



(难度：★★★)

这个游戏的难度颇高，玩者首先要细心聆听电脑发出的节拍，之后就要根据节拍的时间差及数目，跟随拍子去按键，成功的话会使角色的头发不断“膨胀”，最终哪位角色的头发胀得最厉害就可取胜了。



(难度：★☆☆)

这是一般“连打键钮”的游戏，哪位玩家能尽快将花朵增到最高点，即可获胜。



《调味厨师选材》

(难度：★★☆)

电脑会要求玩者选部分材料，而游戏的目的就是要从一堆材料中，尽快选出该些特定材料，操作方法是按←、→选材料，再按×键决定便可。



(难度：★☆☆)

每位参赛者都会有一堆积木，积木也分为红、绿及蓝三色。游戏的目的是要尽快将所有积木推直，而操作方式是□代表红、×代表绿、○代表蓝。根据不同的积木颜色，顺按有关的键便可。



《火箭+马=ROCKET马！》

(难度：★☆☆)

这是一个赛马作品，尽快到达终点的自然获胜。值得一提的是，玩者在储满能量的情况下按×键，就可使马匹立刻加速。



(难度：★☆☆)

画面上会出现一些空格，玩者的目的就是尽快按键，用食物将这些空格填满起来。操作方法□代表左、×代表中央、○代表右。为了更快完成游戏，建议大家善用“同按键”而不是“快速逐一按键”，便如大家当看到三个空格横排在一起时，不妨同按三个按键，就可使所有食物一下子全掉下来，迅速填满一横行了。



(难度：★★☆)

在上集也有出场的游戏，玩者当看到三颗骰子出现时，只须立即选出“点数最大”的骰子便可(□、×、○分别代表左、中及右的骰子)，而该骰子的点数会直接加进分数内。在限定时间内取得较高分数的一方便算赢。



(难度：★★☆)

桌面上有不少蛋糕，为要使小妹妹吃下，玩者就要留意该蛋糕的碟的颜色。操作方面，□代表红、×代表绿、○代表蓝，玩者要根据碟上的颜色顺序按键，而最先将桌面上的食物吃下便算胜。



(难度：★★☆)

夜空出现各种烟花，分别三种颜色，玩者若尽快按键引爆烟花即可取分，最高分的一方便选获胜。操作方面，□代表红烟花、×代表绿烟花、○代表蓝烟花。



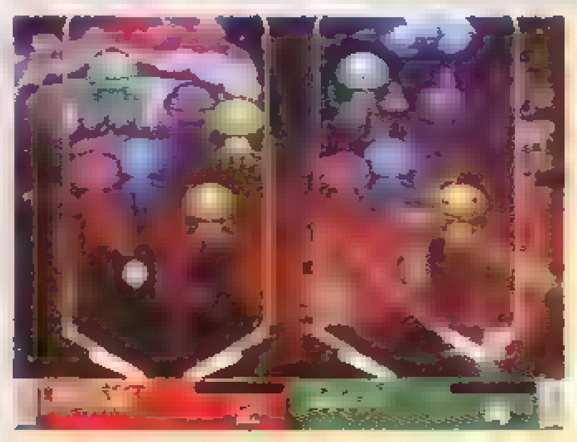
(难度：★★☆)

画面上有三枝不同颜色的鱼杆，玩者若发现哪支鱼杆有震动，就要按相关的键钓鱼，分数也会增加，获得最高分数的一方就选获胜。操作方面，□代表红鱼杆、×代表绿鱼杆、○代表蓝鱼杆。



(难度：★☆☆)

玩者交替连打□及○键，就可令球员加速前进，若中途遇到对手铲球，就要按×键跳起避开，哪位球员最快到达龙门及射球便可获胜。



(难度：★☆☆)

玩者使用L、R键去控制弹子机的两支杆，只要将弹子弹向敌人处，每击中一只都获得分数，分数最多的一方则会获胜。



(难度：★★★)

玩者先要留意画面中央的魔术箱所移动的情况，该魔术箱会不断转动，当停定后就要由玩者去猜测究竟箱子的面貌是怎样的。玩者可选择的答案有三个，而□、×、○分别代表着三个答案，答中问题越多自然有越多分数。



（难度：★☆☆）

玩者要尽快爬梯到达终点，由于楼梯的颜色各有不同，因此玩者除了要连打键钮增加速度外，也要留意楼梯颜色去按动相关的键钮，操作方面□代表红、×代表绿、○代表蓝。



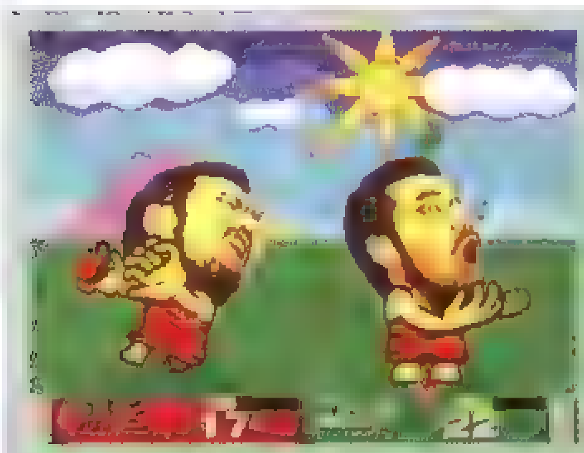
（难度：★☆☆）

穿起不同颜色衣服的“西装友”会迎面而来，身为空手道家的你则要按键将他们击走，留意不同颜色的西装代表不同的按键：□代表红、×代表绿、○代表蓝、万一他们全部拥过来，玩者则可同按键钮将他们全部击倒。



（难度：★☆☆）

游戏玩法与《攀爬楼梯》相似，玩者同样需要通过连打键钮，及留意导火线的颜色去按动相关的键，操作方面：□代表红、×代表绿、○代表蓝，不过玩者也要留意导火线的颜色部分的格数（长度），格数的多少正是表示按键钮的次数。



（难度：★☆☆）

画面中的叔父不断抛颜色豆，由于每种豆的颜色都不同，因此玩者要留意豆豆的出场次序，按动相关的键，是考反应的作品，操作方面：□代表红、×代表绿、○代表蓝。



（难度：★☆☆）

为了渡过河的对面，火柴人正努力搭桥，玩者只需交替地连按□及○键，就能成功这项任务，按键较快的一方自然可获胜呢！



（难度：★★☆）

画面上会出现电话号码，共10位数字，而玩者要尽快按左、右键将指标选向数字，并按×键决定，最快输入准确的号码自然获胜。



（难度：★☆☆）

画面会出现三款机体，而各款机体的颜色都不同。玩者先要留意各机体的颜色，之后就顺序（画面的上到下方）按动相关的键钮，令众机体组合起来，而完成较多机体组合的一方则算获胜。操作方面：□代表红、×代表绿、○代表蓝。



（难度：★☆☆）

画面会出现三个图案，其中有一款图案明显与其余两款不同，游戏的目的就是要尽快将该款“另类”图案找出来，你能一口气取齐10分吗？



（难度：★★☆）

原来现在结婚并没有“抛花球”，却变成了“抛蛋糕”？玩者先要交替连打□、○键，速度也会显示在画面上。当到达底线时就改用×键调整抛蛋糕的角度，通常以45度角抛出蛋糕会有最佳效果，掷得最远的一方就算胜出。



40.《夺命时钟》

（难度：★☆☆）

当时钟的长短针都搭正1时或2时或以上下的时间，要眼明手快地按○键



（难度：★☆☆）

玩者要尽快连打□和○键使整栋楼完全被拆掉为止。



（难度：★★☆）

大家来测试一下运气谁最好？来玩一玩这个烤箱老虎机吧！只要三条BAR的相同图案连成一线，烤箱便会打开（按○键）。



（难度：★☆☆）

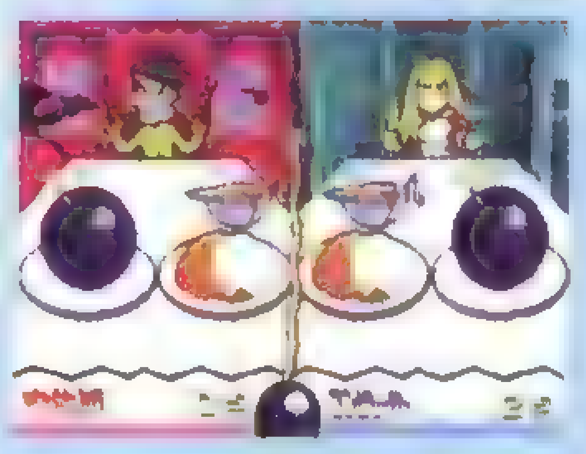
这次要表现一下各位的钢琴技巧，在亮了灯的琴键上玩者要照着按键（○键），看谁弹得最多。



《举棋不定》

（难度：★☆☆）

依照画面的指示玩者要依着指示举起手中的玩偶，否则一旦迟疑，头顶便会开花。



（难度：★★☆）

要尽力地把饭桌上的炸弹抛给对手，自己吃到蛋糕，直到炸弹爆炸为止，要手快才不会被对手抢先。



（难度：★★☆）

类似以前的PAC-MAN游戏，但是这次是吃寿司和喝茶，看谁最快过关，如能先吃到寿司，则可把自己变大，使对方变小。



（难度：★☆☆）

当升上来的物件和电视上所出现的物品相同或不一样的话，要立即点头（按两下下）和摇头（按左右）。



（难度：★★☆）

在架有 辆汽车，要控制这一辆汽车往下冲去，但冲下去的时候也要同时收集星星，要快和要搜集得多。



玩家之窗

读编往来 78
小L物语 80
论尽江湖——玩友自由谈 81
游戏黄金眼 82
女生常谈 85
玩具精品——逛街纸上行 86
秘技门 88
金手指尖 90
星之心画廊 92
玩友沙龙 94
游戏发售大观园 95
游戏排行榜 96

读编往来

本期主持人：LEO

又是一个月过去了，我们的杂志又和读者见面了。

上期我们的杂志从80页加到了96页，编辑部众人的工作量大增。不过大家伙都觉得，只要读者们能更支持我们的杂志，那我们累点也值得。（其实，这样也就是说，众人最害怕的是付出了更多的努力之后，读者们反而不喜欢出来的杂志。）

终于，第一张紫色的调查表回来了。

怀着忐忑不安的心情打开信封，像一个心急想知道自己考试成绩的学生般，用颤抖的手展开那紫色的希望之翼……是一位广州的读者持肯定意见的调查表。这使我们高兴了好一阵子，却又害怕更多的批评意见在后面。第二封、第三封……一封封的读者来信相继到来，每一封都是一阵失望或高兴的开端。幸好，大多数的读者对这期刊物都是持肯定态度，小编们才放下心头大石。谢谢各位关心我们刊物的读者们(包括提批评意见和肯定意见的读者)。谢谢！我们将以更好的刊物来回报各位读者！

P.S 如果各位读者对读编往来有何想法，欢迎来信提意见！

理想与现实

白日梦

TYPE1：听着“I'll Be Miss You”，突然有人拍我，原来是老编。“LEO，这次你写的稿件很好，读者反映很好。这期再接再厉。做好了，我重重有赏。好了，该下班了，回家吧！”

迈着轻快的步伐走在街上，感觉很好，今天阳光明媚，晒得人很舒服。“这期的稿件我已经完成了，又是最快的，看来以后的工作都会这么轻松，太好了！”走到车站，刚好一部公共汽车到站，我从容地上车，找了个最好的座位坐下。

今天的交通很好，没有塞车的情况出现，很快我就回到了住的地方。

打开门，看到地上一封信，打开一看，原来是上次我参加有奖竞猜得奖，通知去领奖，真好……

TYPE2：模模糊糊中，突然有人拍我，原来是老编。“LEO！不要在这睡觉！这次你写的稿件很差，很多读者投诉。这期一定不要再这样！再这样，我重罚不饶！好了，你的稿件没完成，加班！”

心情沉重地走在街上，感觉很坏，突然天降暴雨，淋得人浑身湿透。“这期的稿件我还差很多，又是最慢的，看来以后的工作将更加辛苦，真不幸！”跑到车站，刚好一部公共汽车开走，我只好在雨中再等……又一部公共汽车来了，很多人上车，我是最后一个，只好站在门边。

今天的交通很不好，哪里都塞车，一个多小时后我才回到住的地方。

打开门，看到地上一封信，打开一看，原来是我忘了交电费，被停电了，天啊……

广而告之

因为这几期刊物的调查表做得不错，所以读者调查表的回收数量直线上升。很多读者在调查表里提了意见，这对于我们今后改进工作是很有利的，谢谢大家。有很多读者在来信中都担心自己的信会不会被看到，因此在信封上下了“苦功”。LEO要对大家说，其实，读者们寄来的每一封信，只要是我们收到了的，编辑部里会有专人处理。可以说，读者的来信绝不会被忽视，请各位读者上帝放心。

不过(←通常性用语)，有些读者来信里提的意见虽然中肯，可我们却并未实行，为什么呢？这里面有很多原因。比如，有读者要求游戏黄金眼应多些读者的评语，可是，没有读者写来评语啊！所谓巧妇难为无米之炊，到头来也只好再来一个“编者评语”。所以希望读者们多点支持这个栏目。再比如，有较多读者希望刊物里能多一些读者自己的栏目，多一些读者的评论性文章。这也是一个好建议，可是同样由于读者的来稿不多而不能实行。故LEO希望以后读者们能踊跃投稿到各栏目。

再有一个，很多读者来信对编辑部里众人的称呼后面会加上些老龄化的称呼，如叔叔、阿姨等……难道读者们心目中编辑部的众人都这么——老？实际上编辑部里绝大部分人对于读者来说不过充其量是些哥哥姐姐们，称呼太老龄化了反而使小编们汗颜。

最后一个(←又来了不是？)，LEO在此要说明一事，游戏黄金眼里的评论纯属个人意见，有失偏颇的地方还望各位读者不必当真，权当反面教材算了。

最最后(←又来的又来)，LEO对大家报告一个好消息，我们的读者中已有了3个陈晓东，2个张国荣、2个李惠敏、6个黎明、7个王杰……哈哈！感谢处理信件的同事做的有趣统计！LEO拿签名去也！下月再会！

游戏之外

A FRIEND IN NEED IS A FRIEND INDEED。患难见真情，有多少人能真正理解这句话呢？笔者对于这是理解得很深的。其实很多时候不用患难也可以见真情，是否真朋友，在一些小事上便可以看出了。有一年，笔者由于一些客观原因而麻烦缠身，正是需要帮助的时候，平时身旁那些跟我称兄道弟的“朋友”却个个见了我都避之则吉，反而是一些平时和我不是很好的朋友却尽力帮助我。这件事使我明白了很多事都不能只看表面。这跟我们平时玩游戏有些相同：有很多时候，许多看起来很好的游戏却内容空洞；看起来不怎么样的游戏反而让人乐此不疲……所不同的是，游戏毕竟和现实不一样，再真实的游戏也不过是可重复的虚拟。正如有一句话：虽然人生是一个游戏，可人却不能游戏人生。有些时候，路，要看清楚再走。（待续）

编辑部之事件簿

某日，负责本刊外地发行工作之X伟（为保护受害人之隐私权，特隐去其姓名）来到本刊编辑部，自进门便一脸严肃道：“本期杂志有很多老读者投诉……”其时编辑部内众人大惊，皆以为杂志又出现什么问题影响发行，然其人慢条斯理接上后半句：“投诉这期杂志卖得太快，他们买不到杂志！”编辑部内众人呆立3秒，一起醒悟：“X伟！竟敢玩我们？！”然后争先恐后上去拳打脚踢之。最后，众人一致决定：投票决定X伟是否应该请大家去吃饭。当然，最后是以N：1票的结果决定去！然后在饭桌上又一致决定X伟请客，去唱卡拉OK。结果当晚所有人都尽庆而归，X伟的钱包也成功完成减肥计划($_$)……自此之后，每逢X伟到编辑部，黑皮必唱：“请把我的歌带回你的家，请把你的钱包留下……”唉！可怜X伟……的钱包。(*_^)

又某日，本刊之“有势力人士”在编辑部中与众人谈起杂志增加知名度的问题。“有势力人士”突然提出：“不如制作实用技术T-SHIRT一批，以增加影响？”“对！前面可以加上刊名，后面可以加上一个兰字，既增加了知名度又长了志气。”黑皮响应。KO平道：“那也不好，何不加上一个吉祥物帽子，与衬衣一起推出，并且把兰字印在前面？”“OH！NO！怎么越说越像以前的清兵了，要不要在后面加上一个勇字？”一直没说话的LEO道。众人爆笑。然后一直没说话的小P说：“是否做上长矛一批，大刀N把，盾牌数个？然后众人一起去当雇佣兵？雇佣兵比编辑有钱多了。”“那我LEO肯定当的是龙战士，YOU？当个弓箭手还凑合。至于KO平可当枪兵，黑皮？外族战士！帅哥是刀兵，玫梅两人是回复魔法师，靖亭是进攻魔法师。“有势力人士”嘛，非主帅不可。哈哈！”“有势力人士”见场面越来越乱，迫不得已出面制止，最后这场讨论以闹剧收场……哈哈！(^-^)

再某日，编辑部正处于激烈赶稿过程中，突然电话铃响……接……原来是去参加书会的“有势力人士”打电话回来，“大家挺辛苦的，今晚我请客，钱记我账上。”然后一干人等便很高兴地打算去好好地吃一顿，谁知道临走时天突然下起雨来，大家合起来只有两把伞(*_*)……最后只好叫外卖：雪糕、饮料、小吃、鸡鸭鱼肉样样齐，还有甜品……最最最后，当大家挺着个滚圆的肚子互相告别时，某人已连门口都差点出不了(^-^)……哈哈哈哈哈哈！某人，保重(特指体重的重）吧！

众编小语

LEO话：本期无话可说，送上最喜欢的名言(@_@)——　　精神病人脱离现实的原因之一，就是现实实在太令人痛苦，太不能忍受，致使被威胁的自我在抵抗中失败，只得投入潜意识的怀抱，只有白日梦的满足的唯一出路。

——弗洛伊德

心放下一切私事，家事，都只为将手中的这本杂志做得更好，只希望读者喜欢，销量上升……

这期无话可说，希望读者对杂志的封面、版面设计更多来信谈谈(请夹带特产多多)，因为本公子负责此项伟大工程……

——帅哥

"丧尸……粘液……不停地流……鲜血……追杀……"，一定是玩《生化3》玩得多了，才会做这样的恶梦，现实生活千万不能像这样的游戏世界，不过一切似乎都有可能，环境在不断地恶化；突变的基因；几许吾等未知之"闲人"在不停地做些不知名的生化实验……唉！不能想，可怕、太可怕了！！

被《生化系列》深深"毒害"者——靖亭

我们在同一片蓝天下呼吸，我们的生命来自于同一个太阳，形体上的独立怎能隔离根系在同一片沃土里亲密。啊呵，哪年的春风，才能把你梦中的图画，从眸子中映衬出动感的喜悦。

9月24日，第七届全国书市在长沙拉开帷幕，书市上，《游戏机实用技术》酷似一只羽毛初丰的雏鸟，它的可爱，日异触动着诸多与之相关的广大读者的心扉，作为黑皮的我，突然间有些臭美，好大一个港湾呀，泊着哪么多船，我和你的帆应在哪只船上升起？举手眉遮望沧海，只待乘风破浪时。

此次书市，除定发了很多册之外，更听取了众友诸多中肯的建议，例如："多多加强内文的质量与时效"、"定价可否大调"、"包装应更为华美"等等，在此，我挚诚的感谢大家，谢大家给我们的支持和帮助。

自从路上有了你，我再也不心跳地从恬梦中惊醒。

——黑皮

玩友杂谈

现在我已有了四期《游戏机实用技术》，当我第一次在书报摊看到贵刊时，心里就像吃了一粒定心丸一样。在游戏世界的大海中找到了灯塔，特别是看了本期之后。我也同时看到了一个成熟而又有青春活力的杂志社，但本人也有一个建议就是杂志的容量较少，最好在后面增加一些一般纸张印的彩页，对于一些"读编往来"、"玩友沙龙"、"游戏排行榜"等栏目可放到一般纸张上，但其它的彩页只能增不能减。最后，祝贵刊越办越好，编辑同志们工作顺利。

曾　鹏　　广西柳州市

1. 在目录中加入一些新变化，如重点文章和详细攻略用大一号或特别的字体，其它文章和流程、补充攻略的名字用普通字体；

2. 目录页的游戏公司名称太多余，不如空出地方刊登点邮购书目、刊头语什么的；

3. 以后不要在调查表上印太过精美的图片(如右)，真舍不得把"她"寄回给你们，复印的效果又不好。お愿い！

第22页的人像印错了一个，"画廊"中的画——"莎木"也出现在《电软》第8期中，这是最恶劣的一稿多投。

丛　雨　　四川省成都市

你们好，不知上封信是否收到，大概又日尸沉大海无信息而告终吧。这次到书报亭，看到贵刊杂志，看了目录真是心灰意冷(已被一些无眼光的国内同类杂志逐步同化)一大堆PS游戏介绍、攻略，一些攻略已被其它杂志写了又写，而另一些则是不知其名了，这真是……本已不打算买了，但为了支持国内第一相国内全彩印大型游戏月刊这一封号，还是买了。虽然经过番细细品味之后，还觉得有些内容还是绝对值得一看，但贵刊风格除了全彩印外已太过大众化，甚至平庸了，就像我上封信所说的，一本杂志有自己风格是非常难得，而贵刊创刊早期就做得较好，敢冒天下之大不韪均衡所有机种，有非常全面的介绍，不管PS是现时主力机种，还是N64、DC普及度还不太大，刊登了许多外面难得一见的攻略，这便是我和身旁几位哥们儿买贵刊杂志的主要原因。而现在PS占取杂志大半空间，已与其它国内同类杂志无甚分别，因此我现在几位哥们儿只能改立门户，投到港台游戏杂志怀中去了，因为它们对所有机种都一视同仁，只要是好游戏，无论为何机种游戏都全力介绍，这便是一些港台游戏杂志最大优点，而贵刊本来已有如此优点，但现在只能回忆了。

不知诸位编辑是否认同这个观点，N64虽没PS普及量，但也有不少人玩，DC虽然则诞生，但在这些大作带动下也开始热卖，SS虽大势已去，但普及量之大不能视而不见，而一本介绍全面的杂志，也是我们玩友急需的，新时代总会来临，PS总会与SS一样悄然离去，如果只为追求主流机种出书而出书，那么还不如更名为《××主流机种志》。虽然这些不好听，但是的确出自我这个热爱贵刊之人之心，全属真话。

江　磊　　上海读者

遗憾之至，本人初次接触并刚买到手的，乃是已改版后的1999·9月号。由于对贵刊的过去一无所知，故而个中比较便无从说起，不过这"第一印象"还是不错的(现在想起前页第5题整体感觉打3分委实过意不去，对不起——4分亦不过也！)本想推荐同类杂志一些成功栏目人创意，但细想又不妥——须知刻意追求风格，便失去了风格。9月号上"读编往来"中许多"玩友"都认为贵刊文章风格缺乏情趣，在下也有同感，但所谓"情趣"却是一个见仁见智的问题，绝不能单纯理解为"轻松好笑"，更不理解为一味"跟风"搞笑——即便是搞笑，也有区别：例如金庸理解为《鹿鼎记》，而琼瑶理解为《还珠格格》……

所以说，如何定位是一个极为重要而极其困难的问题，望编辑大人慎之又慎——切，切！

刘　佳　　重庆市渝中区

我是第一次购买《游戏机实用技术》，并没有看过以前的杂志。给我的感觉这本杂志挺纯的！少了不少的商业气息。价位也比较合理，栏目安排的还可以。以后是否考虑对一些游戏展进行报导。另外一些与资讯是否太旧了一些呢？还应考虑刊登一些与游戏有关的文学或漫画！

古文锴　　北京市延庆县

编辑部说明

一：关于稿费及来稿的说明

近段时间，有部分读者来信或来电询问为何画廊稿费得不到的问题。编辑部公告如下：我们的稿费是按国内同类杂志的一般办法来办的，一般是在某期刊物出来之后两到三个月再发这期刊物的稿费(这样也是为了防止有一稿多投的现象)，至于来稿的要求不多，不过来稿的读者一定要写清详细地址、邮编、姓名(要用笔名的请另外注明)，否则会有收不到稿费或者稿费被人冒领的危险。另外，编辑部发现除了画廊和攻略之外还没有人寄来各类评论性文章，在此也向各位读者征稿，凡是对近期的业界某话题有看法的都可来稿(如：新次时代主机大战胜负之我见、某主机前景预测……)，来稿一经采用，稿费从优。

二：关于订阅抽奖的说明

还有一个众多订阅读者来信询问的问题，那就是关于订阅抽奖的资格和日期。在这里编辑部作出说明：凡是从今年八月到明年七月的一年时间里订阅我们刊物一年的读者，都有抽奖资格，所以凡是七月之后才订阅杂志的读者大可不必担心。

读者加"邮"站

本刊总第3、4、5、6、7、9、10、11期尚余少量存刊，需要的读者请汇款至编辑部，每本12元，邮费免收。(另外请在汇款单上注明需要那一期，如果没有换那一期。)

P.S　办刊之初，杂志水平有限，请多包涵。

小人物語

不知不觉，一个月又过去了。在这里，LEO要向大家宣布两件事：

第一，经过编辑部的调查后，发现大量玩友要求开办二手货市场。然后编辑部决定从下期开始开办一个《二手天地》的栏目，作为大家的二手游戏货品的中介场地。这个栏目绝对不收任何费用，是一个专门为玩友服务的空间。任何二手的游戏机、软件、周边，都可以通过这个栏目出售。如果哪位玩友有需要出售自己的东西，请写清姓名、详细地址、邮编、联系电话、是何物需要出售(请写清新旧程度)及以何价钱出售。本刊将会以如下方式登出，如：XX省XX市XX街1234号XXX 邮编：654321 电话：123-456789 出售二手N64一部 007游戏1盒 手柄一个 八成新 共XXX元 有意者还可谈价。 任何玩友想征求任何二手的游戏机、软件、周边，也可以通过这个方式来寻找卖家。如：XX省XX市XX街1234号XXX 邮编：654321 电话：123-456789 征求二手N64一部 007游戏1合 手柄一个 七至八成新 共XXX元 另外，也可以用以下的方法来交换心头好：XX省XX市XX街1234号XXX 邮编：654321 电话：123-456789 有DC光碟VF3一张，七至八成新，征换DC光碟SONIC-ADV一张，七至八成新 至于广告之外的事，编辑部不负任何责任。买与卖，完全由玩友自己决定。当然，最安全的办法是同一城市的两个玩友之间互相交易。这些是题外话。

第二，从这期开始将有一个《论尽江湖——玩友自由谈》的栏目，在里面大家可以畅所欲言，既可以谈一下对某个游戏的看法、心得，也可以就某种电玩现象做评论，又或者针对某种论点作批评或支持。总之一句，来稿不限，多多益善，一经采用，稿费从优。

广东肇庆谭雨露：为什么10月号调查表要印个陈国汉在那，不能找个较“美观”些的吗？

A：因为每当我们在调查表上印些美观的人物，调查表的回收数量便暴降(读者们舍不得？)，所以不得已出此“下策”。

武汉梁睿：为什么到现在都不登KOF99的出招？太过份了。

A：梁读者可能是订阅的，所以没有收到改月刊后的9月号。出招表在我刊9月号上。

广东东莞叶庆均：为何要把《N64精品屋》定为一个栏目，何不把它放在前线狙击里？

A：此栏目介绍的不一定是新作，也会作一些经典旧作的介绍。另外此栏目处于试作阶段，很可能会去掉，因此不须放入前线狙击内。

哈尔滨徐康：DOOM、QUAKE一类游戏属于什么类型？

A：属于3D-STG类，当然也有人称之DOOM-TOO类。

辽宁大连李伟杰：DC机是否有盗版？

A：因为GD-ROM难复制且SEGA加密复杂，故目前仍无盗版。不过LEO并不赞成玩盗版。

河南平顶山路向明：是否每期目录加上四封的说明？例如10月号封2我就不知是什么。

A：建议很好。从这期开始我们会加上说明。另10月号封二为罪2。

广西梧州李转：为何刊物里出现的大量英文不予翻译？应尽量翻译游戏名称。

A：其实这也是很多读者要求的。不过有些游戏的确难以确定中文译名，只好等到有一个比较一致的中文译名时才采用，以避免误导读者产生不必要的误会。

部分读者：9月号画廊里的葛城美里怎么变了是明日香？

A：因为多种客观原因，LEO并未看过EVA(>_<)，所以才会搞了个笑话出来。不过在此也愿各位读者向画廊投稿时能在后面写清作品名，以免以后发生同类事件。

广州F.E：生化3里女主角拿到知识之书后应怎办？我怎么也拿不到电池。

A：拿到市长像手中的知识之书后应去那个有古罗盘的地方，放下书后再拿罗盘，雕像便不会喷水了。再拿罗盘到市长像手中便可拿到电池。

兰州李明：读者调查表上为何要写年龄，性别有及电话？有必要吗？

A：年龄是为了调查读者年龄层，性别是为了避免称呼错误(指回信时)，还有抽奖时也会照顾到女读者多一点。电话是为了在有时做出抽查时联系玩友，大家如觉得不便也可不留。

杭州夏柔：画廊的画稿有否大小要求？

A：并无大小要求，不过一般以不大过16开为好。另外画稿后一定要写清楚作品名和作者详细地址、姓名、邮编。(有笔名请标注说明)

河南郑州张昊：GBC的价格大约为多少？我很怕会被黑心老板骗。

A：500元以下，最多不超510元。

福建福州刘海涛：生化3里最后追踪者怎么打都不死，怎样办？

A：估计刘读者是只按下第一个开关后追踪者复活便忙于战斗导致如此。LEO通关时的顺序是：避开追踪者，按下3个开关，打开机器，此时机器会充电。接着与追踪者游斗，将它打得差不多后它就会自动送到机器发射口上被炸碎。然后要离开时便出现最后一个选项：把追踪者最后的肢体打掉或直接走掉。如有充足时间可打掉追踪者，否则还是走的好。接着便会出现结局……怎样，够详细了吧？

广东深圳王毅：生化3通关后有何增加要素？

A：可玩到佣兵游戏，UP-TOWN里原来开不了的一个房子可打开，里面是换衣服的地方。不过注意难度不同可换衣服数量也不同。

重庆刘天路：十分期待前线任务3的攻略，可否刊登？

A：前线任务3是一个大作，可里面有反动的内容(象提督的决断一样)，我们是不会刊登其攻略的。

小L编后语：

上期这个栏目受到大部份读者的肯定，还有部份读者要求加大栏目空间。可是，却没有读者的来稿啊？！所以希望支持这个栏目的读者能够多点来信。然后，我才有可能把这个栏目办得更好，更适合广大读者的口味。最后希望广大读者看完这期杂志后，能多提一点意见。最最后，《论尽江湖——玩友自由谈》为新开栏目，大家有何意见或见议都请提出，以便我们改进工作。最最最后，报告大家一个大好消息

经过老老编的同意，以后本刊稿酬上限增为每千字七十元(下限仍为四十元不变)，以鼓励广大读者多多来稿。

《游戏机实用技术》总第12期抽奖名单：(共计30名)

李雅楠	青海师大附中	龙翕然	四川省成都市	卢　狄	北京市丰台区
姚　炫	湖北省武汉市	齐　鲲	河南省郑州市	胡智博	河南省新乡市
陈泳雯	广东省深圳市	姚金钞	福建省晋江市	从　雨	四川省成都市
刘　瑛	四川省资中市	叶圃菲	四川省绵阳市	古文锴	北京市延庆县
孙　澎	甘肃省兰州市	马战超	北京市西城区	刘　佳	重庆市渝中区
班　强	广西省平果县	吴力煌	福建省南靖县	薛　歌	黑龙江省哈尔滨市
张国荣	上海市宝山区	曾　鹏	广西省柳州市	姚　新	广西省宾阳县
栾　凯	山东省青岛市	何志勇	广东省海丰县	邱　爽	湖北省武汉市
沈伟华	安徽省蚌埠市	薛尔娜	上海市宣山区	江　磊	上海市静安区
张　爽	北京市西城区	赵璞奇	甘肃省兰州市	蒋　易	四川省成都市

PS2 VS DC之我见

文／卢瑛

等了又等，PS2终于在9月13日露出了庐山真面目。本体39800日圆，于2000年3月4日推出，附带一个手柄、一张记忆卡，同时有5个游戏一起发售……名字就是普通不过的PLAY STATION2！在过去的东京99秋游戏展里，PS2可谓出尽风头，甚至比上年的DC还风光。可是，PS2真的是无懈可击了吗？DC又是否从此一败涂地，重蹈SS的覆辙呢？有幸去了东京99秋游戏展的笔者愿从各个方面来为大家分析一下，但求做个预测，也为将来留个见证。

一：比机能

其实，不管SEGA的爱好者怎样不愿意也好，PS2的机能的确是比DC的机能要好得多（因为世界毕竟是发展的吗）。从东京99秋游戏展的展示来看，PS2的画面要比DC好上7成以上。不论是画面流畅度，多边形数或者光源都比DC超出一截。不过，这是拿展示跟DC已经实际发售的游戏比的（大家不会忘了PS的恐龙事件吧？），PS2的游戏出来之后效果可能并没有那么好。而且DC未来未发售的游戏是会比现在的更好的。尤其这次笔者看到了DOA2的画面之后更肯定了这种想法。因为DOA2的画面实在是太漂亮了！如果说VR战士3到灵魂能力的进步使人不敢相信这两个游戏是同一部主机做出来的话，那笔者可以告诉大家，灵魂能力到死或生2的进步同样是令人不敢相信的！上面提到PS2画面比DC好7成是平均数（指平均游戏质素），如果单单用死或生2来比的话，那么，它比已经公开的任何一个PS2游戏都毫不逊色。这次东京99秋游戏展的全场即时投票冠军就是死或生二代所获得的，可见DOA2的画面之华丽。据笔者得到的资料看，这个游戏TEMCO是用微软的DX7.0开发的，这也就是说，DC的潜力仍然很大！另外，笔者在看PS2的展示时发现了PS2有两个大问题：贴图的解析度明显比DC低不少，而且画面的发色数也不及DC！笔者想，这可能与PS2的显存只有4M有很大关系(DC有8M显存)。因为如果按640*480的分辨率来算，去掉帧缓存和Z-BUFFER之后，PS2的贴图缓存只剩下2M不到！而且要命的是PS2竟然还不支持显存压缩(DC有高达6倍的显存压缩！)，这使得PS2在运行一些需要大量贴图的游戏时有些力不从心。但办法是人想出来的，笔者相信到PS2推出时这种状况一定可以得到改善。

二：比价格

PS2的预定价格是39800日圆，刚好是DC的两倍。而且从今年6月24日（DC降价到19900日圆）到明年3月4日有9个月时间，当初SEGA土星的降价周期大概是八个月左右，也就是说，DC在PS2推出前大概还有一次降价行动，而估计DC的降价空间已经不大，最合理的价位是16000日圆。这样，可以预测，到PS2推出的时候，它的价格应该是DC的2.5倍。其实，就是在美国，超过300美圆（即36000日圆左右）的游戏机也很难卖得好（象当年的土星），在近年经济不振的日本就更加难说。举个例子，一般购买游戏机的人都会同时买回两张软件。DC的软件价格一般是5800日圆，一部主机加两张软件是5800*2+16000=27600日圆，而PS2的软件预定是7800左右，一部主机加两张软件就要7800*2+39800=55400日圆！刚好是DC的两倍！在日本，大概没有多少个孩子的家长愿为一部游戏机花上5万多日圆。

不过，购买游戏机的人里面只有一部分是孩子。其余有工作能力的人是不大介意价格的。而且，笔者认为PS2可以看DVD的机能也能吸引不少人。总之，综合来说，DC和PS2在性能价格比上是DC比较有优势。不过这两种游戏机毕竟是面向不同的层次，鹿死谁手还得看下去。

三：比游戏

其实不管怎么说，游戏才是游戏机最重要的。就笔者在东京游戏展上所见，DC的作品仍然是偏向于ACT、STG、FIG等类型，这也跟SEGA是世界街机第一大厂有关。不过SEGA也已经意识到了缺少RPG和SLG的缺点，在游戏展更推出了梦幻之星PSO这一招牌大作。另外樱大战3、梦幻模拟战千年、莎木、神机世界二等等作品也是SEGA的重量级武器。至于PS2，因为有ENIX和SQUARE加入，肯定是以RPG、SLG等类型游戏为主。不过就笔者在东京99秋游戏展里所见，PS2的作品暂时还缺少亮点，（说句题外话，SQUARE的《THE BOUNCER》演示画面绝对有抄袭奇洛李维斯《22世纪杀人网络》的嫌疑，有到东京99秋游戏展看过这个展示的玩友应该有同感。）期待《FF9》、《DQ8》等作品的发表。不过这次SONY公布PS2DVD-ROM游戏的价格为7800-9800日圆的消息也符合预测，有点偏高，可能这是为了与5800-6800日圆的PS2CD-ROM游戏划清界限，但这也令DC与PS2竞争时更有优势。

四：比外形

可能有人要问："外形有什么好比的？游戏机的机能和游戏才是重要的。"不！其实在美国和日本，人们很在意游戏机的外形。DC的外形设计得不错，白色的外表也证明很受欢迎。至于PS2的外形就太普通了，像影音器材多过像游戏机，黑黑的。黑色不适合用于游戏机这种大众化的娱乐品，这也是经过市场证明的。大家看，以前的黑色主机里面真的是没有一部可以做老大的，像最早的SEGA8位机、SEGA五代、SEGA五代-CD、NEOGEO、NEOGEO-CD、3DO、SATURN、VB32（95年任天堂的32位机，大家还记得吧？）、N64，手提机的GAME GEAR、PCE-GT、NOMAD、NGP（NGP最惨，推出仅半年便被同厂的银色NGPC取代了）……这里面的原因大概是黑色是比较COOL的颜色，比较适合爱COOL的人，可世界上始终是大众化的东西比较流行一点，所以黑色的主机才会受到如此"厚待"。那PS2又能不能打破这个宿命呢？这就要等时间来证明了。

五：比前景

其实前景这个东西是很难比较的，不过既然上面已经比较了那么多东西，那笔者也不妨拿来比较一下。一部主机的前景，看的就是它未来的软件资源是否丰富。在这个角度来说，笔者认为是DC的前景比较好一点。为什么这样说呢？请听我慢慢道来。从这次东京99秋游戏展上的情况看来，因为有ENIX和SQUARE支持，PS2在日本的前景的确是比DC要好，起码有一大批人会因为《FF》系列和《DQ》系列而购买PS2。但在欧美就是另一回事了。为了不让SONY的PS2占尽风头，SEGA公布了DC在美国发售头15天的业绩：9月9日DC全美销售额达到了可怕的9800万美元！15天里卖出超过514000台DC！要知道，即使是全美娱乐事业（包括电影、游戏业等等）首天销售冠军的《星战前传》业绩也不过是第一天2800万美元而已！而《TITANIC》泰坦尼克号第一个星期的总票房也就是一亿美元左右！以前N64创下的第一个月销售400000台的游戏机销售记录将被远远超出！从以往的经验看，在美国受欢迎的主机在欧洲也会受欢迎。而从8位机时代到现在，每一代主机在美国的总销售量都是远超日本的。所以笔者才有DC的前景比PS2好这个说法。而且SEGA有MODEL3的大批强作压阵，在酷爱ACT、STG、SPG游戏的美国是完全不怕的。

六：后话

总觉得这次SONY跟SEGA是倒了个个儿。从主机的颜色到售价到销售策略上……或者是SEGA吸取了教训，又或者是SONY把自己看得太高……在这次东京99秋游戏展里，SONY给人一种高高在上的感觉，像当年的任天堂一样。反观SEGA，则有一种知耻而后勇的劲头。这次SEGA展出了很多有创意的游戏，如SONIC TEAM的SAMBA de AMIGO就是。（说句题外话，这个游戏里还有两支DISCO的名曲SAMBA de JANEIRO和PAPA'S GOT A BRAND NEW PIGBAG呢！或许游戏的名称就是这样来的？）笔者排了几乎一个小时的队才玩到这个游戏，拿着两个沙锤跳SAMBA de JANEIRO的感觉真好！期望有D.I.S.C.O.……言归正传，这次SEGA公开的梦幻之星网络版也是注目度极高的一个作品，无论是画面、音乐、设定还是创意都无可挑剔。而且这个游戏还可以单人玩，照顾到了广大玩家。期望快点推出就好。还有，笔者在日本的几天里面还去了AM SHOW一趟，看到了许许多多的新NAOMI游戏，甚至连NAMCO都在NAOMI上推出一个足球游戏！可以说，NAOMI上的一大堆游戏绝对是DC的强大后援，SS时代移植街机游戏力不从心的情况将不再出现。

上面说了这么多，毕竟只是一家之言，真正的发展始终要看PS2发售以后。笔者衷心希望PS2和DC会斗个难分难解，因为只有这样，我们广大玩家才会多些选择余地……

编者按：卢瑛读者的来信是本栏目第一个来稿，而且分析得精辟而细微。来信中我们可以发现以一个玩家的角度来看，PS2并不比DC优胜多少。其实从编辑部得到的资料来看，PS2的机能顶多是DC的2倍。这也符合卢瑛读者的观点。DC自9月9日在美国发售以来，头15天就卖了五十一万四千台以上，N64用了四个月才达五十万台的销量，PS更用了长达六个月，可见DC并不象某些人说的那么差。期待卢瑛读者的下一篇来稿，并欢迎读者们多多来稿。



LEO：CAPCOM看来以后也会像KONAMI一样每星期都出游戏了。这个洛克人3虽然是以2800日元的低价发售，可是里面并没有加入什么有趣的新要素。最大的原因是这个游戏实际上是以模拟器的方式来运行的。看来以后大家能玩到很多FC上CAPCOM的经典游戏了。不过再不有所改进的话，又能再骗多少人的钱呢？

评分：5分

CHRIS：这是一个供老玩家重温旧梦的游戏，不过与以往的FC上的洛克人3比起来并未加入什么新要素，给人一种糊弄的感觉。现在的游戏界似乎很时髦这种把过去的老游戏重新包装一下再推出的做法，这虽然给了大家一个怀旧的机会，不过也从另一个方面显示出现今游戏界缺乏创意的现状。

评分：6分

靖亭：笔者玩这个系列的游戏好象是很久以前的事了，现在正好借这新的一集来重温一下“旧梦”，不过，当时的激情已不复存在，再加上这新出的一集并没有多少新鲜的东西，所以只是“梦一下”而已啦！

评分：5分

ROCKMAN3（洛克人3）



LEO：Psychosis的招牌赛车游戏，出了一代又一代。不过这个3代已风光不再。最主要的原因就是PS的机能已经到头了，再怎么样也是一部出了5年的主机，还能要求些什么呢？这个游戏来来去去都是那些花样，看多了也就没意思了。不过，喜欢欧美赛车游戏的玩友还是可以拿来一玩的。

评分：6分

小P：猫头鹰厂的“经典”作品，在各个主机上都有出过。这个3代虽然画面还凑合，可是游戏方式上仍然没有突破，音乐也就是那些电子音乐，没创新，死！

评分：5.5分

CLARE：通常来说呢，一款游戏出了太多的续篇，又一直没有什么创新，当然会不讨好，不过，话又说回来，游戏业界每年都出那么多游戏，当然不可能每一个都是大作、佳作，所以，偶尔看到几款质素不高的游戏也没什么好奇怪的。

评分：5分

WIPE OUT3（消灭3）



LEO：CAPCOM的头牌游戏终于推出了！《生化危机2》的大成功使人非常期待3的再闯辉煌。这个3代也不负众望，更完善的故事情节和更精密的枪械设定，更好的背景和人物，这些都让人觉得这游戏非买不可。不过PS2已经完全公布，这个3代可能已经是PS上的最后一作了……期待11月的生化DC版……

评分：9分

小P：看来我的担心是多余的，生化危机3果然没有堕了CAPCOM的名声。比起生化2虽然少了一张盘，可是内容却长了许多，过场CG也毫不逊色。图象方面，在背景上比上一代细致了许多。在游戏系统方面，则类似恐龙危机，可以搭配的药物多了很多，使游戏性提升了不少。总之，作为PS上最后、可能也是最好的一代生化系列游戏，生化3是任何PS玩家都不应错过的。

评分：9分

靖亭：盼啊盼！终于盼到了新的一集《生化》，果然是不同凡响，CAPCOM的实力还真是不容忽视，这款游戏是近期除了《灵魂能力》之外，业界的又一大作，不论在游戏内容、画面质素、气氛的营造、僵尸的设计还是音乐方面都比上一集有所加强，而且还加入了不少新元素，大大增加了游戏性，比如新加入的“弹药调合”。赶快去玩玩吧！

评分：9.5分

生化危机3



LEO：食之无味，弃之不可惜。这是我的最高评价。这款游戏虽然是欧美游戏，但画面超傻，控制又不行，游戏性还极差，真不懂这种东西出来干吗。唉，如果不是音乐还凑合的话我早都扔掉它了。各位不买也罢！

评分：4.5分

里奥：电脑上这个游戏的画面就超级漂亮，PS上这个游戏画面就极傻，看来PS的机能还真是不能再跟随时代发展了，买DC或PS2吧！言归正传，这东西控制极差，又没有什么亮点，不买也罢！

评分：4分

CLARE 怎么突然大家都跑去开发什么遥控赛车游戏呢！难道只是为了赶赶潮流，跟在别人后面又有什么好处呢？连自己固有的风格都失去了，结果呢，只能是吃力不讨好罢了！

评分：4分

RE-VOLT（遥控四驱）



狂热节拍4度混合

LEO: KONAMI向眼睛厂学习了不少经验嘛！这两个月来出了不少游戏，更成为了首个连续4星期都有游戏推出的厂商。不过这个游戏是APPEND DISC，大家一定要注意。什么是APPEND DISC？就是需要原来的游戏碟的资料片。如果大家没有第一张DISC的话，那大可省点钱了。回到主题，这个碟子还是不错的，有30首歌之多，而且大部分都很动听，拿来当MUSIC DISC听还是不错的。

评分：7分

CHRIS: 对于女孩子吗，好听的音乐还是很有吸引力的。这个4TH MIX虽然是一个骗钱之作，可是起码音乐好听吗，没办法啦，买吧！不过我想如果不是音乐游戏的爱好者的话，完全没有必要买这个游戏。

评分：5.5分

靖亭：哈！业务版的"HIT数连续"不错嘛！玩好了颇让人有成就感。游戏整体上都比上一集有所加强，又追加了7首好听的新歌，还增加了不少隐藏要素，不错吗！这下笔者又可以好好过过瘾了！（作疯狂舞蹈状）

评分：8分



GALERIANS

LEO: 这个游戏是很不错的，如果没有生化3的话。可惜现在的同类游戏大家都会拿来跟生化系列比，尤其这个游戏是在生化3即将推出的时候才出来。平心而论，此GAMES的动画水准还是挺高的，故事也有新意，系统也在水准之上，大家不妨拿来当作生化3之前的演习。(^—^)

评分：7.5分

小P: 一个不错的生化LIKE游戏，不论画面还是系统都颇有新意，还有大量质量不错CG（3CD嘛，应该的），若不是正赶上生化3即将推出，估计会卖的比现在好得多。如果你是个生化迷的话，这个游戏还是值得一玩的。

评分：7分

靖亭：这款游戏最大的创新是：主角攻击时使用的是超能力，而不是常见的枪、炮之类。游戏的世界观也算细致，多边形效果和光源的处理还满不错，也颇有些神秘的气氛，总体来说，算得上是佳作，不过，笔者认为此游戏的CG有些"超"多。

评分：7分



世界梦记行

LEO: "世界性的恋爱游戏"是这个游戏的宣传口号。可说真的，笔者没感到有什么特别的地方。里面的女孩子的人物设定是不错啦，可个个都让人一看就知道是典型日本人，拜托，有点新意好不好？总之，这游戏我是当风光碟来看的，不知道大家呢？

评分：6分

小P: 开机、放盘、开始游戏、5 分钟后……ZZZZZZ。我只有一句话可以说：无聊！！！！！对于这种游戏，实在没有什么玩的必要。

评分：4分

靖亭：相当新颖的一款游戏，不同以往的追女孩子的游戏，玩者的主要任务是当好导游，如果当不好导游老是回答错问题的话，女孩子们当然也就追不上了，相当考你的地理知识。不过——全日文的哦！

评分：6分



杜尼高大冒险2

LEO: ENIX在勇者斗恶龙7发售前的一个小试牛刀之作。不过仍然是个不成功的作品，系统奇烂无比。如果被一大群人围起来是必死无疑，想跑也没办法。另外游戏画面也只是一般般，音乐更是有点奇怪。唉，这样下去，叫人如何能相信DQ7能超过FF8(>_<)？希望ENIX以后用多点心思制作游戏。

评分：7分

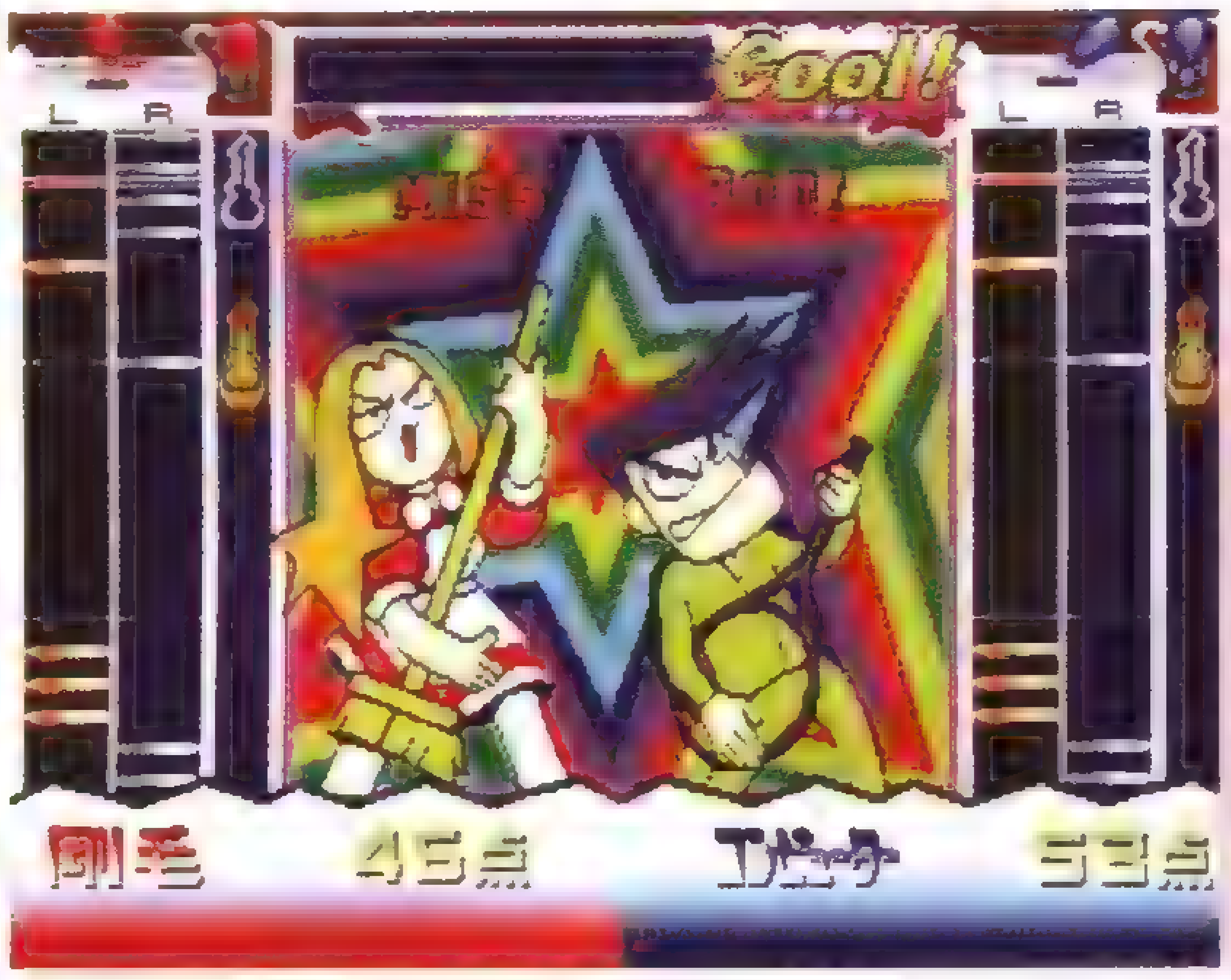
小P: 奇怪的游戏。整个游戏画面给人的感觉就象是超任上的东西，把它放到PS上完全是个浪费，系统也只是一般，而且游戏性也不是很足，很快就会感到厌烦。玩完它后真是有些担心——即将推出的DQ7会是个怎样的东西呢？

评分：6.5分

靖亭：我、我冲，哇！怎么又掉进陷阱里面去了，还真是有点麻烦呢！不过，这样也满好玩的。这款游戏整体上给人的感觉是比较一般的，虽然画面质素比起上一集来说有所加强，不过缺少创新，基本上属于"怀旧"范畴。

评分：6分

GOLDEN EYES 2000



BISHIBASHI SPECIAL2

LEO：这个游戏里面的48个小游戏有各类游戏类型如ACT、SPG、STG等等。KONAMI的创新意识再一次得到了升华。现在的很多游戏系统都太复杂，像这种简单易玩的小游戏正是玩家们所需要的。而且48个小游戏大部分都很有趣，尤其那些音乐小游戏。还有人问我音乐GAMES哪时出了资料片呢？里面用地拖当吉他的一幕更让人开怀大笑。总之一句话：茶余饭后，消闲极品。

评分：8分

小P：有趣的游戏，简单、容易上手，而且游戏性十足，特别适合几个朋友在一起玩，在吃过太多XX大作的大餐后，玩玩这种游戏还是颇为舒心的。

评分：7.5分

靖亭：看来KONAMI除了对音乐游戏感兴趣外，对综合性很强的游戏也开始感兴趣了，这对于玩友们来说倒是一件好事，起码在玩累3D格斗游戏后，还可以换换花样，这款游戏众多的迷你游戏质素颇高，游戏性比起街机版来说依旧出色丰富，不过呢，临场感就差一些，而且最多只能两人同时对战。

评分：8分



WILD ARMS2

LEO：我等到花儿也谢了……这个游戏让人等得心焦，不过这也是值得的。游戏的音乐好听，游戏性一流，画面也有很大的进步。这一切都让人非常的投入去玩。但作为一个制作经年的游戏，它的缺点还是有的：既然做了一大堆的迷宫，那摆明了是要增加难度，可一个个迷宫却简单到头了，那还不如做多几个敌人让人耗时间？

评分：8分

小P：相当精彩的一个游戏，从故事到游戏性都比前一代有了长足的进步。尤其值得一提的是游戏迷宫中那些小谜题，颇有新意，让人玩得十分尽兴，唯一讨厌的就是游戏实在太长，让我无法在一期内登完它的攻略……

评分：8.5分

靖亭：费脑子、真费脑子，那些谜题解得人颇为头痛，不过这款游戏的乐趣也正在于此，一边在游戏世界里冒险，一边作些“小功课”，真是一大乐事，游戏性颇高，此外这款游戏的CG动画质素相当高，很值得一看。

评分：8分



前线任务3

LEO：SQUARE的经典大作。如果说上次的2代是毁誉参半的话，那这个3代就应该是优点大于缺点了。战斗时不用读盘，比前作优胜的故事线，更好听的音乐，更好的人设……这都是购买这个游戏的理由。希望SQUARE以后多点出这种好游戏吧！

评分：8.5分

小P：这一代前线3最大的优点就是战斗时不用读盘了，虽说故事性略有下降，但总体还是要比前线2好上不少，虽然图象看起来还是一般，不过就PS的机能来说，我们还是不必太过苛求了。

评分：8.5分

靖亭：笔者原来并没有玩过此作的前两集，玩了这新的一集后，觉得不错，其战斗环境、系统设定、机械人设定和立体多边形等各方面都做得不错，不过对于我这个第一次玩这游戏的人来说，游戏在操作时有些难度，不容易上手。

评分：8分



实况足球4

LEO：等了又等，WE4终于推出了。这次WE4却没有了从WE2到WE3的那种惊喜。虽然如此，WE4仍然值得购买。因为这次WE4的进步也是很明显的，画面帧数由每秒30帧变为60帧，球员多种用假动作过人也不再是梦想。不过游戏的难度有点过分（尤其对于新手来说），即使很多WE3的高手玩也不得要领。但即使如此，笔者仍向大家全力推荐这个游戏，因为为了里面有中国队和欧洲联盟赛就该捧场了吧！（*_^）

评分：8.6分

小P：作为PS上最好的足球游戏系列，实况4的推出是承受了很大压力的，不过KONAMI并没有让我们失望，与上一代比起来，这次的WE4在真实性上有了很大的提高，不过相对来说，可能游戏性方面就下降了一些，让人觉得不如实况3来的“爽”，这种改变是好是坏，就要看各人的自己的喜好了，不过至少对于我本人来说，还是颇为喜欢的。

评分：8.5分

靖亭：唉！这款游戏对于天生不喜欢运动的笔者来说实在没有什么太大的意义，不过就游戏本身而言，这新的一集WE4在各方面都作出了很大的改进，越来越有真实感，尤其是新加入的“MASTER MODE”，玩者除了可以自创一支球队来进行联赛，还可以购买一些你所喜欢的球员，自由度颇高，连笔者这样的玩者都受吸引了！

评分：7.5分

时间过得真快，转眼又过了一个月，"女生常谈"这个栏目又和大家见面了，很想把这个新栏目办得有声有色，非常希望得到大家的支持，如果你对如何办好这个栏目有什么建议，欢迎填写在"读者调查表"最后一项上，拜托了！

Robbit mon Dieu

ロビット・モン・ジュ

PS | SCEI | CD-ROM | 游戏类型 ACT | 发售日 10月14日

全3D动作游戏

SCEI开发的全3D动作游戏已不少，并且评价都不错。在10月，PS上又有一个全3D动作游戏，名为《Robbit mon Dieu》。游戏最主要的目的是要救出大统领的女儿。在游戏中玩者



要不断帮助当地人民工作，一共有48件事务。

驾驶一个有趣的机械人

玩者所操作的机械人，是一个在数百年前已在"宇宙市役所"中使用的机械人。这个机械人



原本是为消除害虫而制作的，不过可以给这个机械人装上特殊武器，这样便广泛地使用它了。在游戏中这个机械人还可以被装上不同的强化配件。

出外寻找事务

由于要找回大统领的女儿，于是游戏中的主人公便到不同的地方寻找事务。如果有居民需要帮助，并且成功批准进行事务时便可得到"依赖书"，"依赖书"上有不少的指引帮助玩者完成事务。所以要想顺利完成事务的话，最好看看这本书。

有趣的演出片段

在游戏中除了有不少事务外，还有不少有趣的片段。在这48件事务中，有些并不能直接完成，在当中可能会发生一些特别的事件。因此，在进行事务的过程中玩者将会遇到不少波折，不过这些特别事件中也会有一些相当有趣。比如大家比较熟悉的"MENU"星人。





MY GARDEN

PS | TECHNOSOFT | CD-ROM | 游戏类型 SLG | 发售日 9月2日

设计一个自己喜欢的花园吧！

玩家可在自己的家门前种植各种花卉，还可以自行买材料设计庭园，亲自造出一个属于自己的地方。玩者要时常去市集中收取情报及意见，好让自己所建设的花园能够漂亮和更有特色，大约在五年之后，玩者要去参加每五年一次的庭园设计比赛，如果得奖，游戏便结束，如果未能得奖的话，玩者便必须要重新再来过。但要照料这些可爱的植物也得花不少心机，现在就一起学习如何去种花吧！

人物介绍

主人公是一名很喜欢园艺的女孩子，她特意一个人搭乘长途火车离开父母，远远地跑到祖母所住的城市"宝娜"，这个城市是以出色的园艺而闻名的，因为在这个城市的每一家人都有一个很漂亮的花园，所以主人公便出发去找祖母，希望在祖母的身上学到更多的园艺技巧。

操作方法

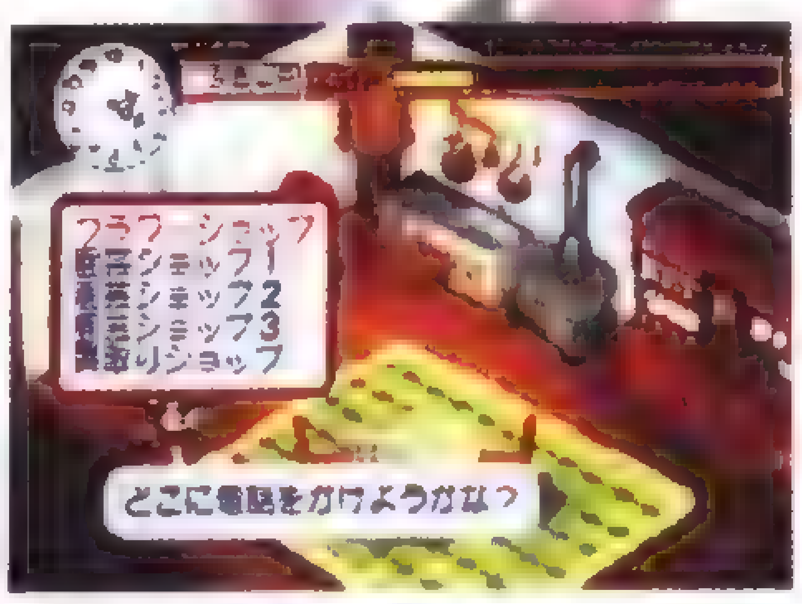
○键　说话
×键　取消
△键　打开园艺工作的视窗
★取得
★种植
★浇灌
★资材配置
★撤除
★除害虫
□键　实行园艺的工作
方向十字键　人物的移动／各种指令的选择
SELECT 键：打开基本的视窗
START 键　暂停
L1/R1 键：入手的图案选择
R2 键　植物情报的表示



行。

选择植物

游戏中大部分植物都能开花，玩家可到自家的厨房去打电话给各花店，订购种子、幼苗或围栏等东西。在购买种子或幼苗前，可先看看画面左下方的适合种植时期是哪个季节，合适的才购入。虽然每个月婆婆也会给你零用钱，但要使花园更美就一定要做些工作增加收入。当植物开花时玩家就可以把它采下来，制造茶叶、花环等东西，再致电到"买取"，将不要的花、果实和有关制品卖出。

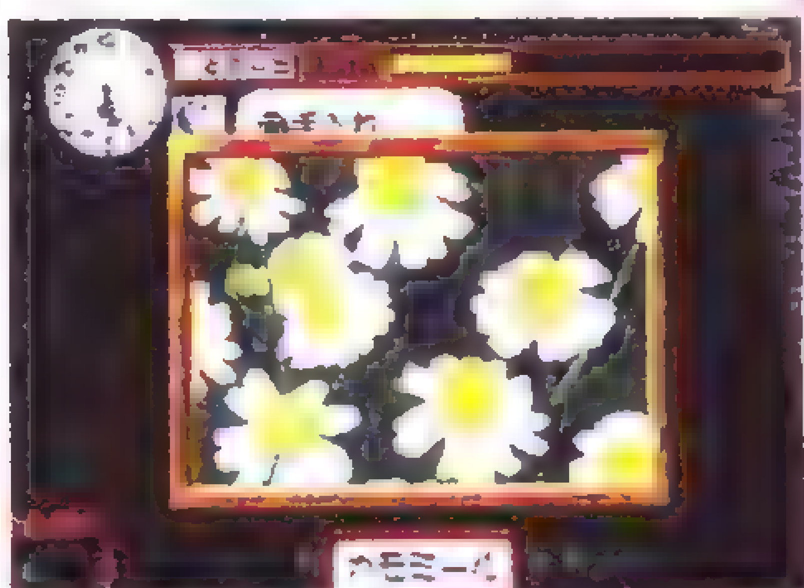


只要选择指令"植"就能种下种子或幼苗。如想她们快速成长，就要适量给他们浇水，当有杂草长出时也要加以清除，当植物生病时也可以用这个指令医治。在除草期间，有时还会捡到钱或植材等东西；太多杂草生长时植物最容易生病，也会引来害虫，所以没什么事做时就除草吧！另外，在花园左上方的小屋内不但可以加水，当下雨、吹风或下雪时也可加上防风布。

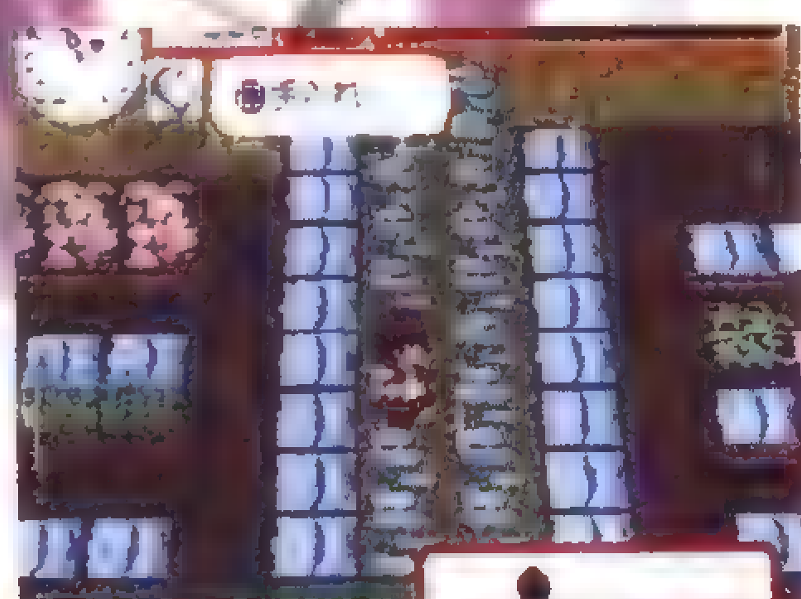
每种工作进行时都会消耗，一开始主角的体力很有限，玩家只要看看画面上方的体力棒即可得知。在作了适当劳动后，主角会LEVEL UP，体力棒会慢慢变长。若体力跌落到0时，千万不要再做各种工作，应立即上床休息，因为继续工作的话，主角就会立即病倒，要花上数天时间休息，完全不能行动。

储存游戏进度

在起居室里会有一本日记，只需要按○键便可以储存游戏的进度了。



终于种出花儿了

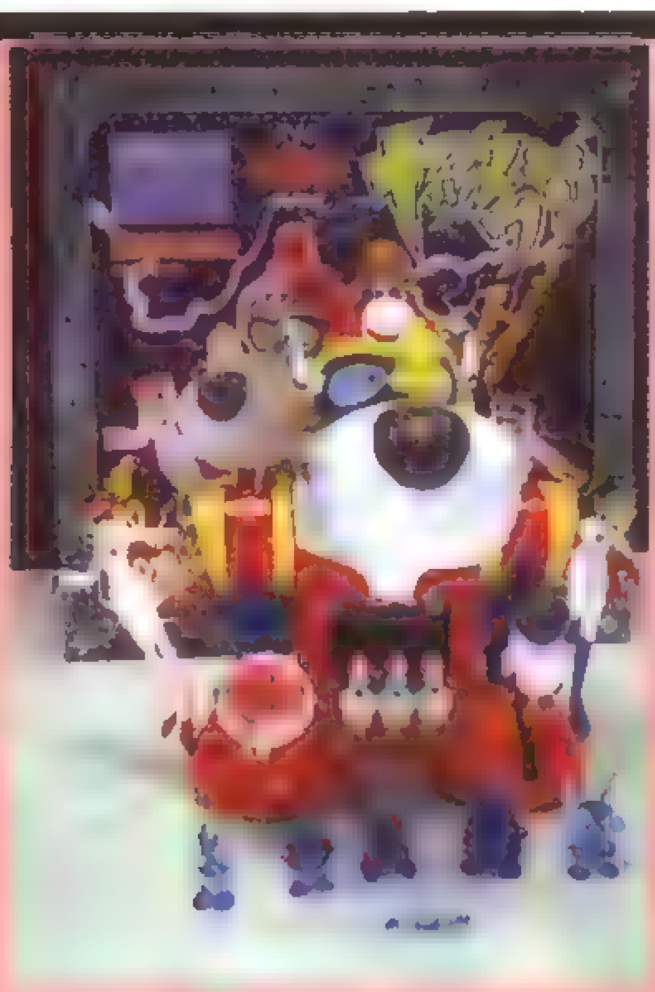


下雨时要加盖防风布

玩具精品
WAN JIU JING PIN

逛街纸上行

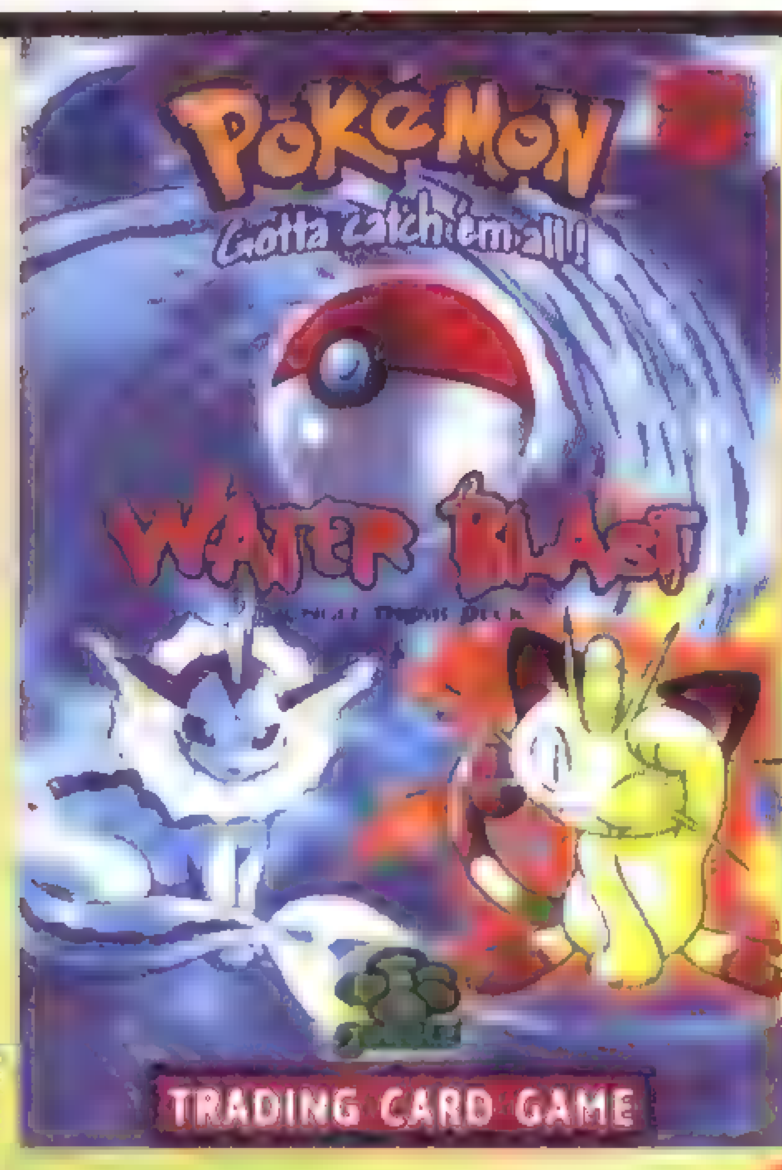
栏目主持人：靖亭



超真合金 幻影时光系列：小侠狗

这次为大家介绍的是动画《小双侠》主人公小侠狗的超合金玩偶：这只玩偶极具重量感，会响号，胸部的盖还会打开，连口中的钢梯也真实地重现，此外还附送六个小型机械人及变身骨头，很出色吧！





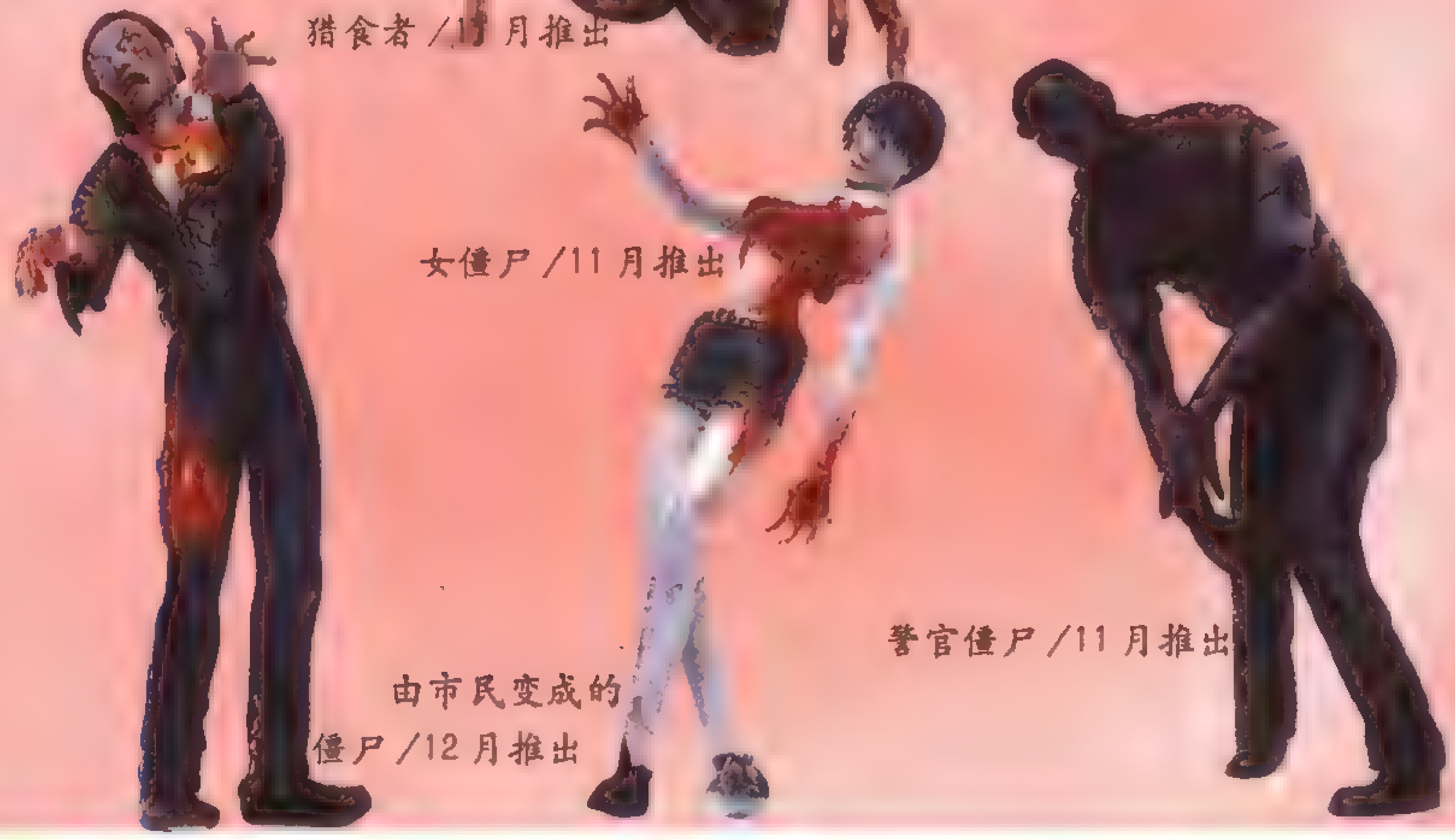
POCKET MONSTER GAMECARD英语版JUNGLE ADVANCED SET' JUNGLE BOOSTER

万众期待的英语版POCKET MÓNSTER GAMECARD新JUNGLE ADVANCED套装及BOOSTER推出了！两套JUNGLE ADVANCED套装分别是草系念力系精灵篇及水系格斗系篇，顾名思义各以不同属性的小精灵卡为主，每盒各有60张卡、说明书一本、DAMAGE计十个及小精灵钱币一个，中级程度。至于BOOSTER则以包装发售，每包有11张卡，适用于JUNGLE 系列，属于高级程度。

生化人形

在新推出的《BIOHAZARD 3》中，僵尸异形的种类及造型，都比前两集的多且更为突出，同时CAPCOM会在年底推出一系列很有收藏价值的僵尸异形FIGURE。





G生物第4形态/2000年推出

G生物幼体/2000年推出

为军事用途开发的怪物/2000年推出

猎食者/11月推出

女僵尸/11月推出

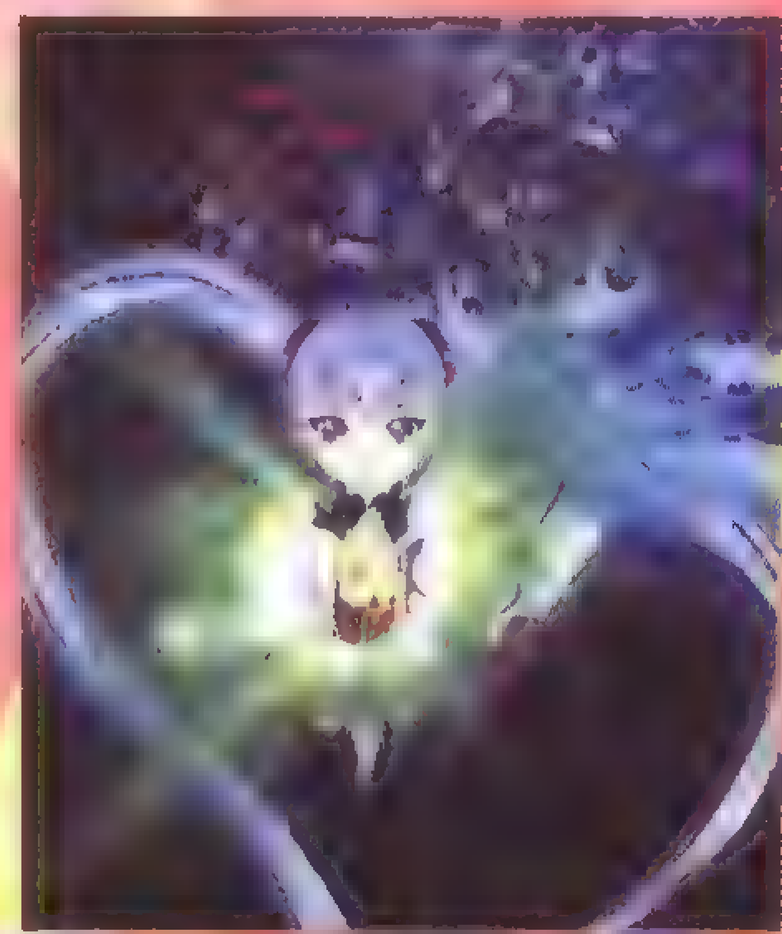
警官僵尸/11月推出

由市民变成的僵尸/12月推出

星矢活动人型玩偶



相信《圣斗士星矢》这支动画会有不少的拥趸。下面介绍的就是《圣斗士星矢》的主角星矢的人型玩偶。这套玩偶不但备有更换手掌的手势及组合圣衣，还有很大的活动范围，颇为吸引人。





机动战舰NADESICO剧场版星野琉璃人形

这两款是特别为机动战舰剧场版推出的星野琉璃人形，分为便服和舰长服两款，每款高约四寸半，造形逼真。

As long as you love us!



字D SOUND FILES Vol.1
发行：AVEX TUNE
发售日：99年7月29日
编号：AVCT 10037

《头文字D》是日本著名的赛车漫画，这套漫画最引人入胜的地方是其精彩的驾车技术，是广为人知的漫画之一。这套漫画也有动画版，动画版也很吸引人。在动画版中，赛车时的镜头全以CG进行，使动画更逼真。现在为大家介绍的是《头文字D》动画版的原声Sound Track大碟，其中收录了这个动画的首支主题曲及插曲。此外在这张Sound Track中还设有CD-EXTRA，可放上电脑中很多有趣的东西。

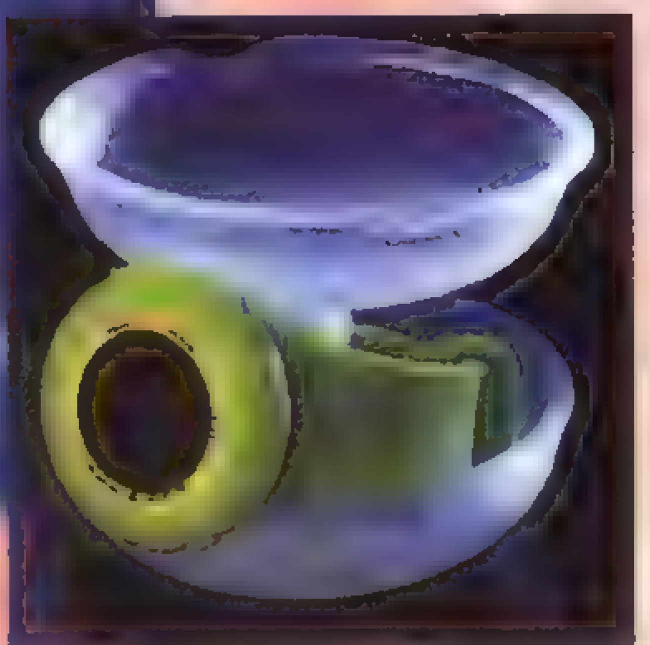
非常重量級武器 M4A1自動步槍



爱玩WAR GAME又对模型枪有浓厚兴趣的朋友，一定会很喜欢这把美军特殊部队常用的重量级武器装备"M4A1自动步枪"，其外观、质感和性能都和真的一样，整枝枪很有钢铁的质感，有强劲的射击性能，BB弹射出的密度十分高。如果你玩WAR GAME时见到有人拿着这枝枪可要多加小心了。







可以带上手的橡皮糖

由ALBA新推出的一系列新款手表，以未来、太空、外星人为主题，外形很新颖，表面由液晶体来显示，表身主要是用像橡胶一样的胶制造的，加上鲜丽、透明的颜色，看上去就好像一颗橡皮糖，而表身的外形还模仿飞碟来制造，给人一种非常新鲜的太空的感觉。这批ALBA的橡皮糖手表，一共有六种颜色，全部都是鲜明的颜色，其中包括萤光黄、萤光绿、橙、蓝、奶白及黑色。

从表的侧面来看，的确有点像太空船。

厂商还专门为这款表推出一个用来摆放的表架。



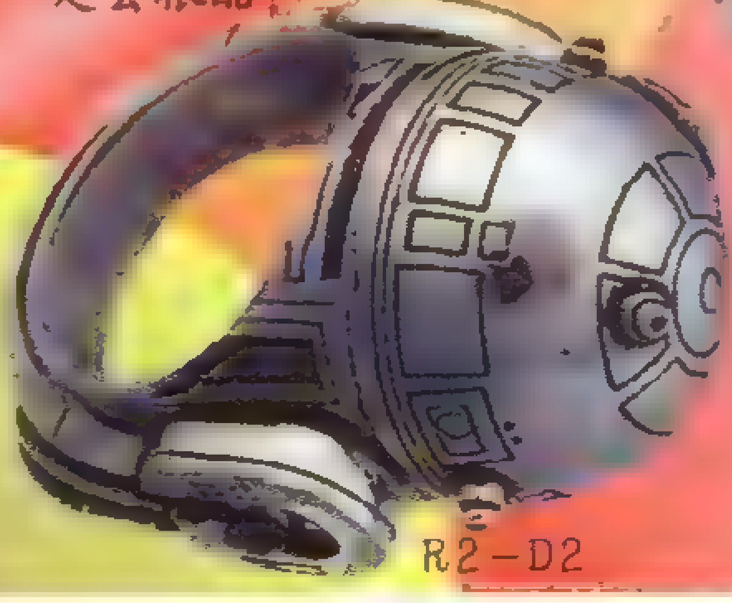
FF6著名场景摆设

在《FF6》中，给人留下最深刻印象的就是茜莉丝在歌剧院中抛出花球的一幕。而现在也推出了以这个场面为题材的摆设，这个摆设以Q版的形式制作：十分可爱的茜莉丝抱着花球，准备抛出去。

星战人头戒指

虽然《星战前传》热潮已退，但其精品还在不断推出，这批星战人头戒指就是其中之一，手工极精致，虽然只是一支小小戒指，但其面上的每一部分都设计得很精细，这套戒指一共有六款，全部都是银制的。如果你能有一支带上手的话，一定会很酷！





R2-D2

胜利十一人

隐藏要素大公开！



这个足球游戏是目前受欢迎的运动游戏之一，不单球队数目多，就连隐藏要素也不少！在完成了每个模式后都会有隐藏的球队、运动场等出现。其中有欧洲和世界这两种 ALL STAR 的新、旧组，总计有 4 支球队，还有 GOLDEN ALL JAPAN 一队。这些隐藏队伍一旦出现，就能在平时的游戏模式内选用。另外，在 KONAMI CUP 战中获胜的话，隐藏球场 "CLUB HOUSE" 也会出现，同样可以在各模式中选用，不过这个球场却无法在 P.K. 战中选用。

取得 EXTRA CUP

只要进入 APPRECIATION 中 CUP GALLERY 画面，就可以看到过往在各模式中获胜时取得的奖杯。玩 INTERNATIONAL LEAGUE 时，选择玩 FULL SEASON 或 HALF SEASON 均可，另外在 ASIA 或 FINAL 中获胜也可以。当玩家取得了全部奖杯后还会出现——EXTRA CUP。



使用 EXHIBITION MATCH

本作有一个育成系统，玩家可创造出自己梦想中的球队，还可以使用到这个秘技啊！在 MASTER TEAM 中成功育成出一支球队后，就可以在 EXHIBITION 中使用你的球队跟 NATIONAL TEAM 进行比赛，而本秘技的使用方法如下：先下载数据到 SAVE CARD 内，然后在 MASTER LEAGRE 中读出数据，再输入 EXHIBITION MATCH，之后在选择画面的右下方就会出现这支队伍了！

穿着球衣

在 TRAINING MODE 里，是只有固定的服装可以穿，但若在选择队伍时，按下 SELECT 键，那么就会换为另一件球衣。

隐藏要素	出现条件
ALL STARS	在 INTERNATIONAL CUP 中获得胜利
CLASSIC ALL STARS	在 INTERNATIONAL LEAGUE 中获得胜利
GOLDEN ALL JAPAN	在 OLYMPIC MODE 中使用日本队获得胜利
STADIUM "CLUB HOUSE"	在 KONAMI CUP 中获得胜利

火热秘技 ABC…

圣剑传说 LEGENP OF MANA

黄金之种取得法！

在游戏中若玩者想多制造一个种植道具的果园，就必须要取得黄金之种这个道具，而这一颗种子的取得法不算太困难，玩者只要在果树园中种 60 次东西，之后果树便会送一颗黄金之种给玩者，当取得这种子后，便可在大地图中使用这道具，自此玩者便可多一个种植道具的场所。

禁断之书



其实禁断之书的用途是用来调整敌人的等级。当玩者完成游戏一次后，使用通关存档再开始游戏时，在书房的书架中玩者会发现一本名为禁断之书的东西，这时玩者便可利用这本书提升一下敌人的等级，使游戏变得更有挑战性。

隐藏任务出现

首先玩者要完成在白之森发生的"豆一族"事件，与此同时记忆卡里也要有赛车 RPG《Racing Lagoon》的记录，这样便可到 PORUPOTA 港口，此时隐藏任务 "PORUPOTA 最强传说" 便出现，当完成了这任务后，玩者更可取得道具 "最速之 HOIRU"。

大众的高尔夫 2

PS/SCE/SPT

由 SCE 制作的哥尔夫球游戏的第二作，在游戏内容上增加了不少新玩意，而现在为大家介绍的秘技分别有 "使用隐藏人物"、"在右手面开球" 和 "使用强劲的开球技"。

使用隐藏人物

在游戏里有两个隐藏角色，分别是クミ和マヤ，而使用クミ的方法是，首先进入 "VS MODE"，完成这个模式之后，就可以进入隐藏的 "VS MODE" 里和クミ对战，若能战胜她后就可以使用另一个クミ，而使用方法是，在能够选择使用另一个クミ时，把游标移到另一个クミ上，而之后同时按下 "△键和□键" 那么就可以使用マヤ。

用右手开球

基本上在游戏里，所有角色都是在左手面开球，但只要使用了以下的秘技后，就可以使角色由原来的左面开球改为右面开球。方法是在选择人物的画面里按紧□键，之后再按○键，那么人物就会在右面开球。

使用强劲的开球技

在游戏里，除了一般的开球方法外，其实还有另一种非常强力的开球方法，使用这种开球的方法是，先在发球时，按紧上键来令到力量计停顿，然之后再按下键来发球，那么就可以打球打得很远。

BISH! BISH! SPECIAL 2

在上集大受机迷欢迎的《BISH! BISH! SPECIAL》终于推出续集，而这集迷你游戏款式更多，使大家可以玩得畅快。虽然游戏推出不久，但已经有数个秘技出现，而且是提高某些迷你游戏的难度，如果认为这种难度还未测试到自己的话，不妨尝试输入以下指令！

在"ダッスイエーイ！"迷你游戏说明画面中，按入(表一)的指令，如果输入无误，便能得到该模式。

在"ギターヅャーッ！"迷你游戏的说明画面中，按入(表二)的指令，只要正确输入，特别模式便会出现在眼前。

在"つかんでポイ！"迷你游戏的说明画面中，按入(表三)的指令，如果完全正确的话，该模式将会出现。

除了 MANIAC 和 ANOTHER 是不能同时输入外，玩者可以同时输入多种模式，而 MAX 这个模式更可以重复输入。

Mode	输入的指令
MAX	↑、↑、↓、↓、←、→、←、→
ANOTHER	↑、↑、↓、↓、↑、↑、↓、↓
SPEED	←、→、←、→、←、→、←、→
HIDEN	←、→、←、→、↑、↑、↓、↓

Mode	输入的指令
MAX	↑、↑、↓、↓、←、→、←、→
ANOTHER	↑、↑、↓、↓、↑、↑、↓、↓
MANIAC	←、→、←、→、↑、↑、↓、↓

Mode	输入的指令
MAX	↑、↑、↓、↓、←、→、←、→
ANOTHER	↑、↑、↓、↓、↑、↑、↓、↓
MANIAC	←、→、←、→、↑、↑、↓、↓

DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX

全部歌曲出现法!

这个秘技就是一次出现三十首的隐藏歌曲，而使用的方法也十分之简单，方法就是先进入"ARCADE MODE"，然后再在选择难度的画面中选HARD，在HARD这位置中按四下右键，成功后玩者便可听到一下特别的音乐，之后玩者便会在"HARD"这字句上发现了一句"ALL MUSIC"的字样，这样当玩者进入HARD MODE时便会发现有三十首歌给玩者选择。

隐藏模式

模式名称	指令
MIRROR	←、→、←、→、←、→、←、→
LEFT	←、←、←、←、←、←、←、←
RIGHT	→、→、→、→、→、→、→、→
HIDDEN	↑、↓、↑、↓、↑、↓、↑、↓
LITTLE	←、↓、→、↓、←、↓、→、↓、↑
SHUFFLE	↑、↓、←、→、↑、↓、←、→

在选曲画面同时 按SELECT键，再顺序输入指令。

POP'N MUSIC 2(PS)

隐藏歌曲大公开!

游戏本身除了业务版移植过来的歌曲外，其实还追加了共7首的隐藏歌曲，而且每首的出现方法也不同，现在就让我们来看看其中6首隐藏歌曲的《KEY WORD》根据每首歌曲的出现方法进行游戏。

曲名	出现方法
CUTE	完成BENINNER MODE(ビキナーモード)一次后在第一关出现
AKIBA	将MARATHON MORD(マラソンモード)中的"BENINNER MARATHON"(ビキナーマラソン)完成后在第一关出现
NEW FOLK	选择模式时同时按R1和L1(黄色键)，再选PS版原创颜色
SEXY GIRLS	第一关选"URBAN POP"，第二关选"EURO QUEEN"或"DISCO QUEEN"，第三关就会出现
LOUNGE	玩第一关的"NEO ACO"取得GREAT数达80%，第二关随意选一首，GREAT数达85%，第三关就会出现
J-リズム&ブルース	第一、二关的GREAT、GOOD、BAD判定数为5,5,5、7,7,7或3,3,3，第三关就会出现

BEATMANIAAPPEND 4th MIX～THE BEAT GOES ON～

"EXPART MODE" COURSE 4之后的出现方法

COURSE 4 "SPECIAL COURSE"	完成HARD或EXPART MODE一次便可取得。
COURSE 5 "ANOTHER COURSE"	完成EXPART MODE两个COURSE以上一次便可取得。
COURSE 6 "HORRIBLE COURSE"	完成EXPART MODE三个COURSE以上一次便可取得。
COURSE 7 "BONUS COURSE"	完成EXPART MODE四个COURSE以上一次便可取得。

WILD ARMS 2ND IGNITION

MOVIE 介绍

每当玩者开始玩此游戏时，都可看到OPENING画面的，但其实在游戏内除了时常看到的那段OPENING MOVIE外，还存在着三段ENDING MOVID、另一段OPENING MOVIE及一段剧情MOVIE。现在笔者为各位讲讲怎样可看齐所有MOVIE片段。

类型	DISC	观看条件
OPENING 1	1	开始游戏、读取速度。
ENDING 1	1	SAVE后选"中断する"。
剧情动画	1	在DISC 1后半部中可看到。
OPENING 2	2	读取速度。
ENDING 2	2	SAVE后选"中断する"。
ENDING 2	2	完成游戏。

找出隐藏道具"フェソガロソ"的方法



当玩者成功取第一件交通工具ヴァレリアツャト后，若玩者向大陆的西北偏北的位置飞行的话，玩者会在该处发现到隐藏点之一的风虎穴，在它的深部，玩者可取得这个隐藏道具。

找出隐藏道具"ヌア.ツャックス"的方法

当玩者第一次取得船时，玩者便可自由在大陆中央的海域移动，这时玩者只须去大陆西面位置的方向移动，在小山丘上玩者便会发现到隐藏点之一的雷音の槛。在雷音槛内玩者可取得隐藏道具ヌア.ツャックス。

令战斗后的金钱量倍增!?



当玩者成功取得第三件交通工具(即取第二次船)后，玩者便可到大陆西南偏南的大陆中调查一番，便可在该处上取得一种名为"がまぐち"的道具。当得到此道具后玩者只须找一个出战的角色装上此道具，在战斗结束后玩者便有1/3的机会取得双倍的经验值。

找寻隐藏角色マリアベル!

玩者在DISC 2中，成功完成了"眠れる火山"这个迷宫后，便可取得一件新的飞行交通工具。玩者只要成功取得这件交通工具后，便可利用它任意到处飞行，如果玩者想在这时找最后的同伴マリアベル，那么玩者必须先找出隐藏同伴所居住的城堡"ノーブルレッド城"。这座城堡在"魔界柱セクト·カオーナ"的东面。

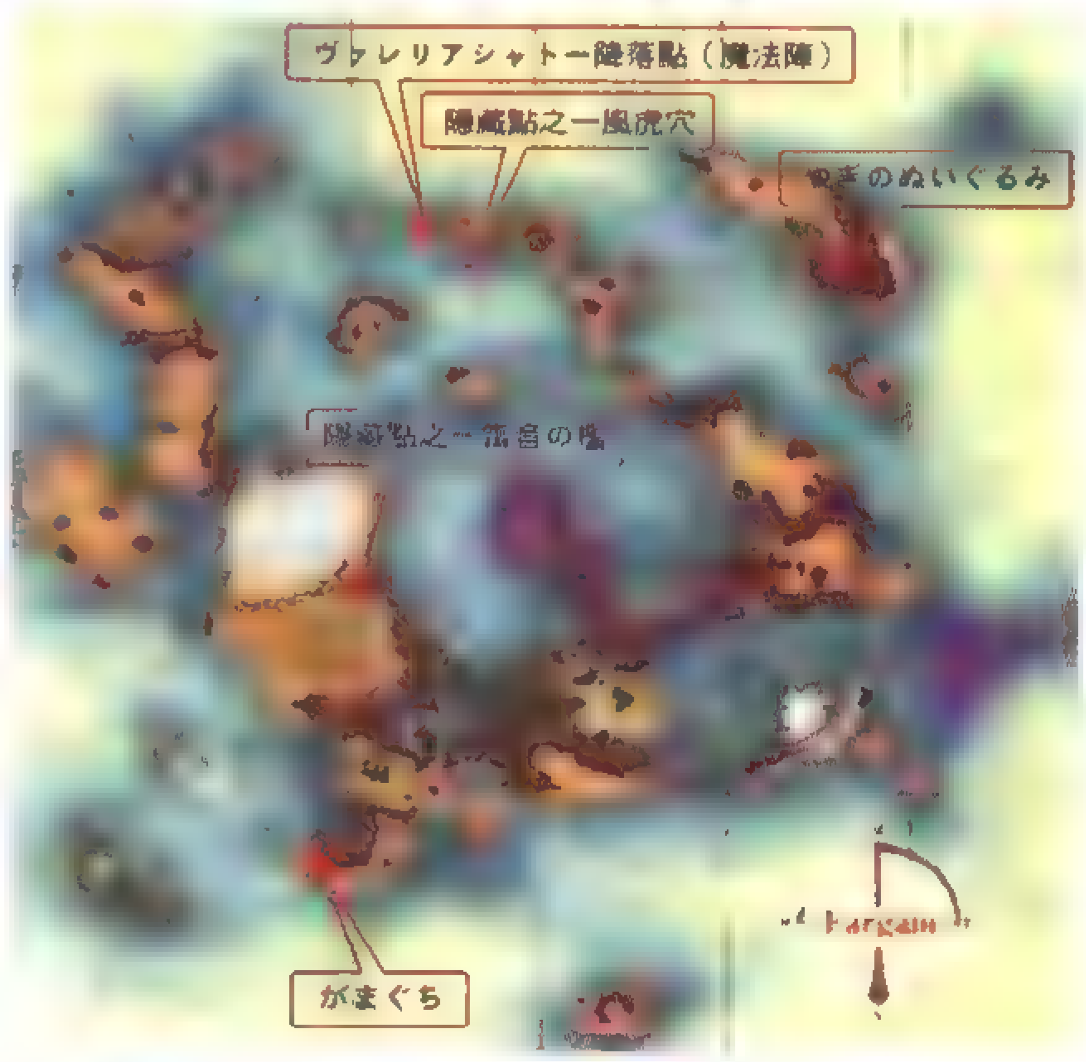
学得特殊技能的方法

进入了DISC 2后，玩者可以乘内海的船或机械龙飞往"ノーブルレッド城"东南，然后玩者会发现"魔狼洞"，在这个洞的深处可找到守护剑之圣女的"圣兽ルシェド"。成功找到他后，他会成为主角的特殊能力之一。(注：当玩者进入此洞后，记得要使用ブラッド炸弹来炸出前往ルシェド处的通路。当玩者进入了此洞深处时，必须要输入ルシェド的名字方可找到他。)

黄金色的GUARD入手法!

如果想得到超强的GUARD，那么玩者就需要先打探存放这件道具的地方——"绝对幸运圈"，而玩者只要到セポック村找メリル谈话，便可打听到绝对幸运圈在セポック村的南面。

在绝对幸运圈内，玩者会发现所有的房间都被反锁了，这时玩者就必须要在战斗中，使用风系GUARD的特技"ピックポケット"，来盗取敌人身上的钥匙。(注：只限绝对幸运圈内的敌人方可取得。)当到了最后一对大门的时候，玩者会发现有一扇大门是不能用钥匙打开的，之后玩者只须找一名运气是BEST的同伴来调查这扇大门，便可进房子取到黄金色的GUARD——"チャパパンガ"。



DRAGON QUEST 杜奥尼哥大冒险 2

(ENIX/RPG/日版)

行动时体力完全回复

8002DA40 0001

力量不减

D0030D9E 2462

80030D9C 1021

D0030D9E 2462

80030D9E 0060

LEVEL最大

D0033CE2 0230

80033CE2 3C02

体力最大

8002DA3C 03E7

8002DA3E 3403

8002DA44 0086

8002DA46 A623

行动时回复少许体力

8002D9DC 0001

体力不减

8002D848 0000

满腹度不减

8002D7B6 0040

金钱增加

"迷宫内的商店购物后增加金钱"

D005F9EC 1023

8005F9EC 1021

"魔法屋升LEVEL后增加金钱"

D0056280 1023

80056280 1021

"合成屋完成合成后增加金钱"

D0054578 1023

80054578 1021

不减杖

D00624EA 1040

800624EA 1000

不减箭

D00613AE 2463

800613AE 2460

宝物识别

D002ECE6 0053

8002ECE6 0042

80035F94 C800

地狱耳、千里眼不做成损伤

30049570 6200

不用睡觉

30049571 A000



POP' N MUSIC 2

(KONAMI/ETC/日版)

改机PS照玩原装游戏

D0015342 1040

80015342 1000

能量表不减

800DEC2A 0270

800DEC5C 0020

有齐所有模式及隐藏音乐

800CFD50 FFFF

800CFD52 FFFF

800CFD54 07FF

300CFD56 0038

自动演奏

(SELECT+L1键开启)

(SELECT+R1键可自动解除)

D00A79A8 E140

300DE8CC 0001

D00A79A8 E180

300DE8CC 0000

D00A79A8 0104

300DE8CC 0001

D00A79A8 0108

300DE8CC 0000

BEATMANIA APPEND 4th MIX

(KONAMI/ETC/日版)

改机PS照玩原装游戏

D01BD672 1040

801BD672 1000

PLAYER 1不减能量

8009E1C4 15E0

PLAYER 2不减能量

8009E1C6 15E0

PLAYER 1的COMBO数目

8009E1A0 0029

PLAYER 2的COMBO数目

8009E1A2 0029

有齐所有模式

30094826 0078

有齐所有隐藏歌曲

8009482C 000F

8009242E 0000

80094830 F000

AUTO PLAY

(X值:

0: 自动演奏

1: 1P自动演奏

2: 2P自动演奏

3: 1P&2P自动演奏)

8009E104 000X

取得一些歌曲(歌曲名单略)

8009482C 000F

8009482E 0000

80094830 F800

BONUS EDIT隐藏歌曲出现

800B1E04 E00F

WINNING ELEVEN 4

(KONAMI/ETC/日版)

改机PS照玩原装游戏

D01030CA 1040

801030CA 1000

"比赛" 密码

PLAYER 1总分最多

30075293 0063

PLAYER 2总分最多

30075294 0063

PLAYER 1前半场总分最多

30075295 0063

PLAYER 2前半场总分最多

30075299 0063

PLAYER 1后半场总分最多

30075296 0063

PLAYER 2后半场总分最多

3007529A 0063

"Master League"模式取得最多POINT

300FA1ED 0063

"Master League"模式取得最少REST

300FA1EE 0000

游戏进度加快

8007B442 0180

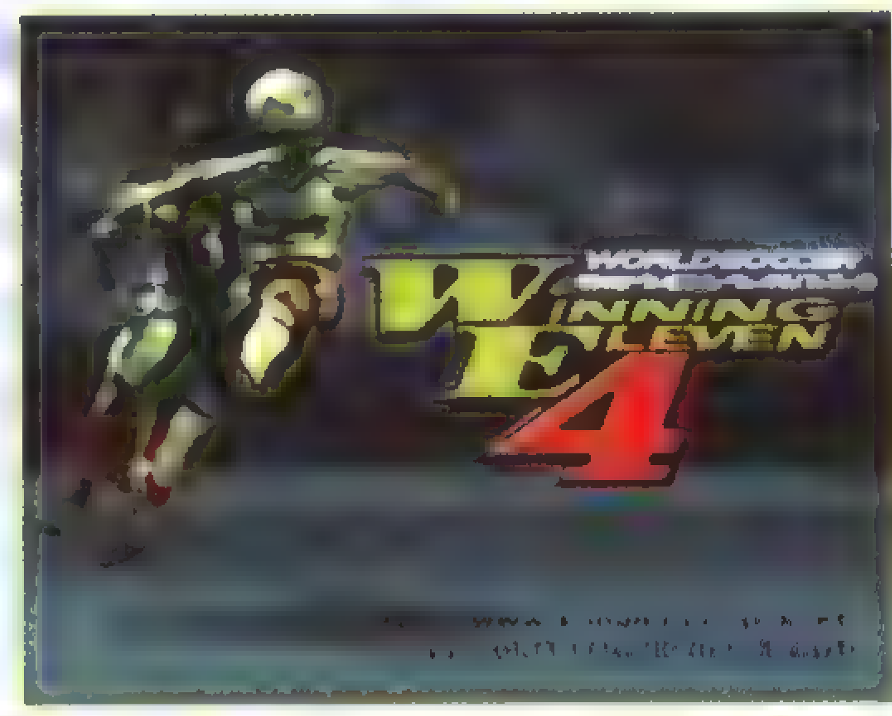
取得隐藏队伍

80072FD6 FFFF

80072FD8 FFFF

有齐Gallery

80072FD4 FFFF



前线任务 3

(SQUARE/SLG/日版)

无限金钱8011EE34 967F

8011EE36 0098

角色 1

体力HP 9999

Now Hp 8011A4F6 270F

Max Hp 8011A4F8 270F

左手HP 9999

Now Hp 8011A556 270F

Max Hp 8011A558 270F

右手HP 9999

Now Hp 8011A586 270F

Max Hp 8011A588 270F

腿 HP 9999

现在的 Hp 8011A526 270F

最大 Hp 8011A528 270F

2nd Character

体力HP 9999

现在的 Hp 8011A762 270F

最大 Hp 8011A764 270F

左手HP 9999

现在的 Hp 8011A7C2 270F

最大 Hp 8011A7C4 270F

R-Arm 9999

现在的 Hp 8011A7F2 270F

最大 Hp 8011A7F4 270F

Leg

现在的 Hp 8011A792 270F

最大 Hp 8011A794 270F

3rd Character

体力HP 9999

现在的 Hp 8011A9CE 270F

最大 Hp 8011A9D0 270F
左手HP 9999
现在的 Hp 8011AA2E 270F
最大 Hp 8011AA30 270F
右手HP 9999
现在的 Hp 8011AA5E 270F
23 Max Hp 8011AA60 270F
腿 9999
现在的 Hp 8011A9FC 270F
最大 Hp 8011AA00 270F
4th Character
体力HP 9999
现在的 Hp8011AC3A 270F
最大 Hp 8011AC3C 270F
左手HP 9999
现在的 Hp 8011AC9A 270F
最大 Hp 8011AC9C 270F
右手HP 9999
现在的 Hp8011ACCA 270F
最大 Hp 8011ACCC 270F
腿 9999
现在的 Hp 8011AC68 270F
最大 Hp 8011AC6A 270F
5th Character
体力HP 9999
现在的 Hp 8011AEA6 270F
最大 Hp 8011AEA8 270F
左手HP 9999
现在的 Hp 8011AF06 270F
最大 Hp 8011AF08 270F
右手HP 9999
现在的 Hp 8011AF36 270F
最大 Hp 8011AF38 270F

腿 9999
现在的 Hp 8011AED4 270F
最大 Hp 8011AED6 270F
无限弹药
D0055758 001D
8005575A A080
无限AP
D005DB04 0003
8005DB04 0006
D0057D4C 009C
80057D4E A204
战斗等级
80057DF8 3390
80057E02 A466
所有技能
E0153CC0 0001~0007
80153CC4 00FF
80153CC6 2417
80153CC8 00CF
80153CCA A057
80153CCC 0001
80153CD0 1021
80153CD2 02E0



WILD ARMS 2

(SCE/RPG/日版)
开机码
D002A51A 1040
8002A51A 1000
一战升级
800FB690 FFFF
战斗后得到最多的金钱
800FB68C FFFF
无限金钱
8011AF5C 967F
8011AF5E 0098
主要人物
无限 Hp
8011A79C 270F
Hp 最大
8011A7A0 270F
无限Fp
8011A7AA 03F0
Fp最大
8011A7AC 03F0
Str最大
8011A7AE 03E7
8011A7B0 03E7
Vit 最大
8011A7B6 03E7
8011A7B8 03E7
Sor最大
8011A7BE 03E7
8011A7C0 03E7
Res最大
8011A7C6 03E7
8011A7C8 03E7
Lck 达到BEST
8011A7EE 0004
Exp 最大
8011A810 967F
8011A812 0098
第二人物
无限 Hp 8011A818 270F
Hp 最大 8011A81C 270F
无限Fp 8011A826 03F0
Fp最大 8011A828 03F0
Str最大
8011A82A 03E7
8011A82C 03E7
Vit 最大
8011A832 03E7
8011A834 03E7
Sor最大
8011A83A 03E7
8011A83C 03E7
Res最大
8011A842 03E7
8011A844 03E7
Lck达到BEST
8011A86A 0004
Exp. 最大
8011A88C 967F
8011A88E 0098
第3角色
Hp 无限
8011A894 270F
Hp 最大
8011A898 270F
Fp无限
8011A8A2 03F0
Fp最大
8011A8A4 03F0
Str 最大
8011A8A6 03E7
8011A8A8 03E7
Vit 最大
8011A8AE 03E7
8011A8B0 03E7
Sor最大
8011A8B6 03E7
8011A8B8 03E7
Res最大
8011A8BE 03E7
8011A8C0 03E7
Lck达到BEST
8011A8E6 0004
Exp. 最大
8011A908 967F
8011A90A 0098
全部道具
B0FF0002 0001
3011AC58 0000
无限道具
B0FF0002 0000
3011AC59 00C6
全部道具无限
D00360FA 2463
800360F8 0000
战斗后得到最多金钱
D00A22B6 1040
800A22B4 0000
一战升到99段
D0036672 1060
80036670 0000
在战斗时FP最大
D00A31EE 0C02
800A31EC 03F0
D00A31EE 0C02
800A31EE 2402



WORLD TOUR CONDUCTOR 世界梦纪行

(TYO/SLG/日版)
时间不减
D00C5000 FFFF
800C5000 0000
问题完全答中
D01FBD7E 0104
800C59B6 A040
D04FBD7E 0108
800C59B6 A045
ALBUM全开(只适用中文卡)
50002402 0000
80010200 0101

星之心画廊

HI!各位好,我们又见面了。

话说月圆之夜，本人正在打生化危机3，最后好不容易用剩余的几发子弹打倒NEMESIS，看到宝贵的结局。然后想起还有众多的画稿未处理，只好放下手柄，乖乖的坐到桌前。当本人定下心一看：哇！这期的画稿好作品多不胜数，好生叫人难办！最后，还是小P君一语惊醒梦中人：画廊应该是给广大读者服务的，所以应该是多登一些从未进廊的读者的画稿，否则大家的画廊总有一天会变成几个人的画廊……LEO君请深思之！后来经几个分钟的苦苦思索后，LEO终于决定按小P的话来办。所以以后画廊可能会刊登一些不太成熟的作者的作品，望见谅。

另外，本画廊仍旧是希望大家多投稿一些多格漫画。

另外的另外，投稿者一定要在画稿后面写清姓名、详细地址、邮编、作品名，有用笔名需要的作者请注明（邮编千万不要漏！这是很多作者的通病。）。另外请读者在寄稿的同时请注意画稿的大小不要超过16K。

另外的另外的另外，济南的邱海涛读者，请细看以前各期杂志，稿费并无错误……

另外的另外的另外的另外，OUCH……（小P语：LEO被愤怒读者拳打脚踢，昏迷状态中……）



八神学……

天啊……

课本都学……

是手表，……

作者……

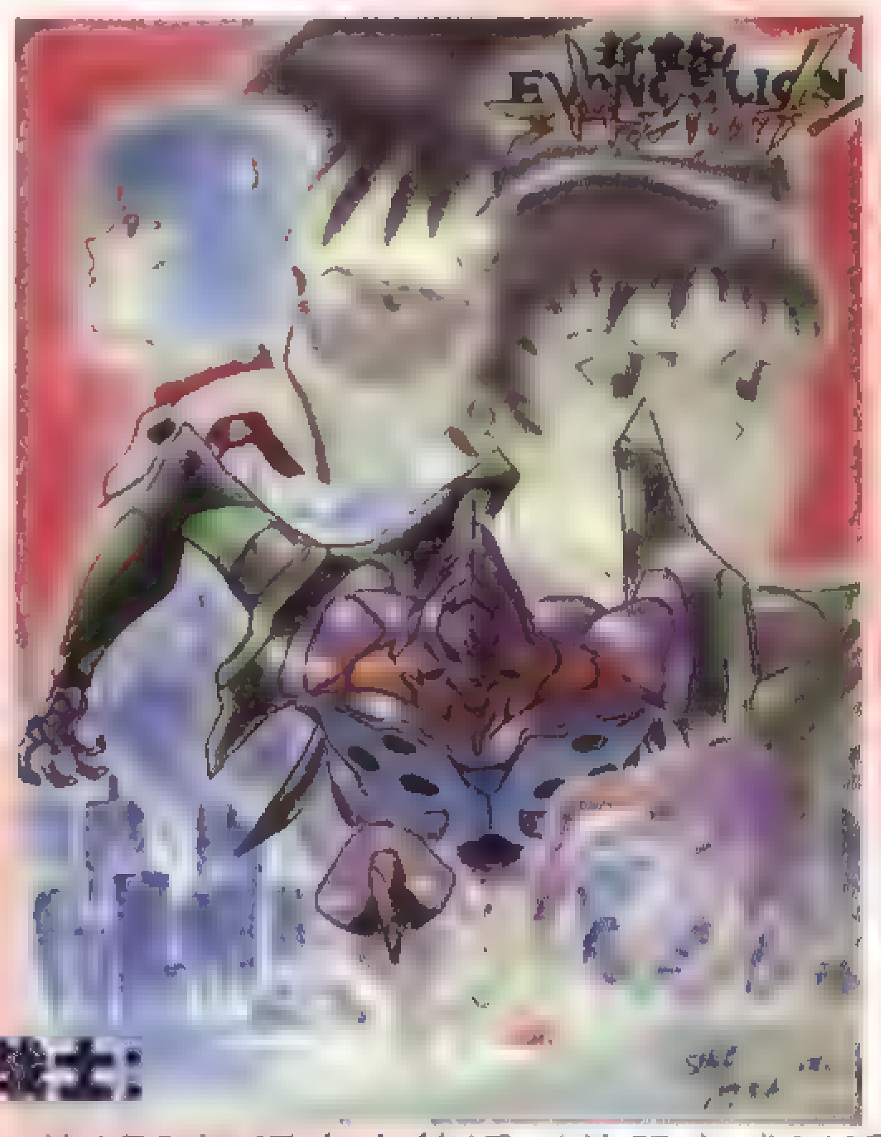


?：

天！看来LEO真得去参加"漫画补习班"了，这个美少女是谁我都不知道……

♥♥♥♥★

作者：湖南岳阳 金晨·阳光工作室 徐飞



EVA新世纪福音战士：

上期就一个"伊娃"使LEO闹了个大笑话（美里变成了明日香），哪时才有空补回看EVA呢？（我想看EVA啊，我想看EVA，可是有时间的时候我却没有钱>_<。）♥♥★

作者：山东青岛SPACE漫画组合 童福生



童年： 左→八神，中→小草，右→？这个是小草的母亲吗？谁能告诉我？

♥♥♥ 作者：江苏扬州 张妍

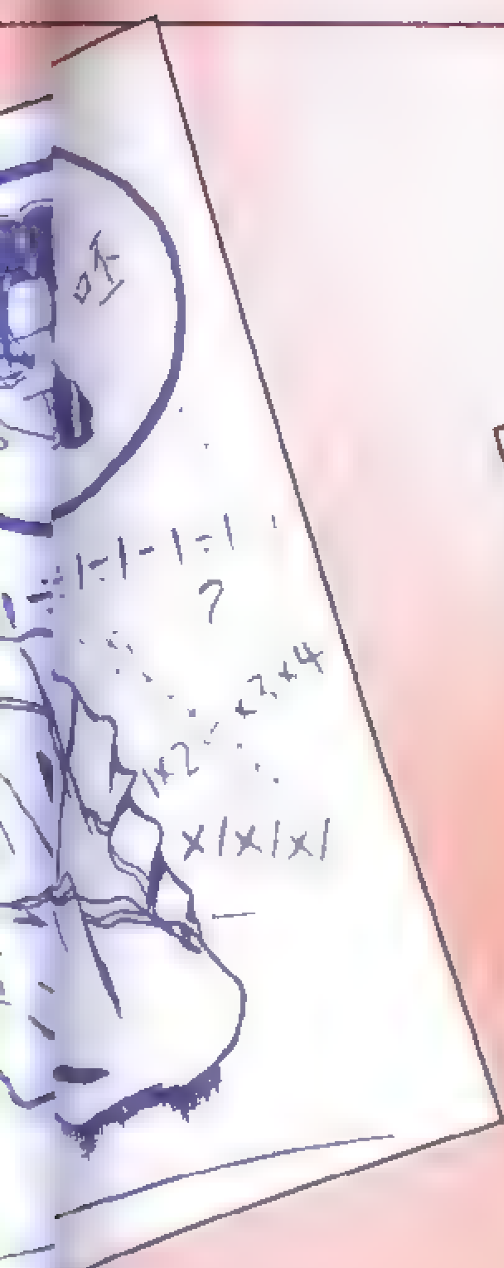


馆林见晴：

嘻！好忧郁的女孩！难道担心《心跳2》出来后没人记得你？NO！起码还有我！♥♥♥

作者：四川都江堰 陈惟





板

小丞是万年留级生了，八神还连小学会会吧！（据作者称，八神手上的不是鱼骨链，看得出吗？）♥♥★

一百欧



Q版樱大战：

就我个人来说，还是挺喜欢红兰在最前面的>_<，残念……♥♥★

作者：四川遂宁　袁晓辉



KOF99：

很有童气的一幅画嘛！不过，我还真希望GB出一个Q版的“口袋格斗”。等等吧！♥♥♥

作者：广东廉江市　王亮



怒队的悲哀：

放心吧！真吾！据可靠人士消息，KOF2000将有美女与你同队，而且是三个！（←此人可信程度为-100%，大家别信——P）♥♥♥

作者：湖南衡阳　蔡梁



娜可露露：

在新的一个待魂作品里她已变回小女孩了啊！想知详情？仔细看本期《实用技术》！（←死性不改！）♥♥♥

作者：上海　费晓琳



开心的玛丽：说真的，我还真喜欢香绯的后脑呢！嘻嘻！♥♥♥ 作者：上海市　王似柽

SALON OF PLAYERS

玩友沙龍

□/靖亭主持

靖亭说话

20世纪最后一年的某天，本小编正热火朝天地大战《灵魂能力》，突然从天而降一封"重磅"信件，不由得被打乱阵脚——结果成美娜被黄星京一招"回天跳击蹴"击中，惨烈、悲壮地"MISSION FAILED!!"了。本小编倒没什么，只是让一边的小P君对我的期望化作一江秋水向东去了！(真是对不起他哟！呜呜……)是哪一位读者如此高段，竟然写一封这么长的故事来使吾惨败于黄星京之脚下，却原来是来自北国的ALYN"沙友"，你的故事真是让人感动，游戏的魅力是无穷的，鱼与熊掌也是可以兼得的，相信你一定会找到一位志同道合的、可爱的、十指同样发达的、痴迷游戏的"……"，记得要把故事的续篇告诉给我哦！要是你有机会见到本小编的话，本小编一定找你单挑，用成美娜狂杀你的……，人物让你随便选，够公平的吧！

诸位"沙友"，你们知不知道本刊准备在近期的"玩友沙龙"中搞一些类似"玩友话题"之类的活动，要想参加的话，就快点寄信过来吧！话题随意，百家争鸣。

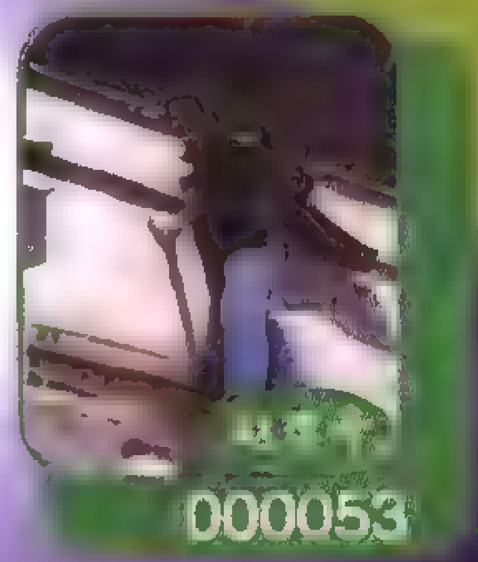
SEE YOU EVERYBODY！本人要继续大战《灵魂能力》去喽！

另注：想要加入"玩友沙龙"的玩友，请你照以下刊登的会员证中列出的各项写好你的个人资料并附一张个人彩照寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《游戏机实用技术》杂志社收。邮政编码：730020，并请在信封左下角注明"玩友沙龙"字样。来信时务必请字迹工整。

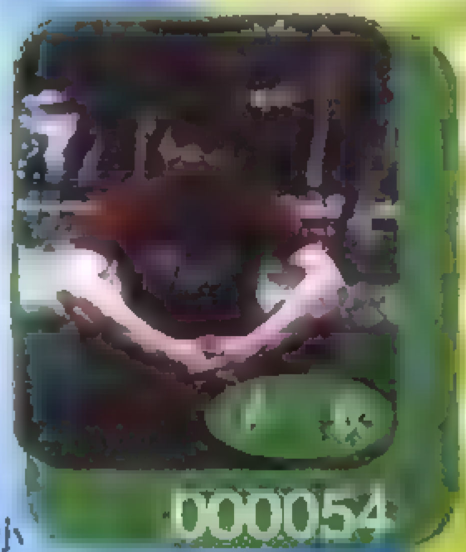
靖亭



编号：0000052
姓名：丛林
性别：男
年龄：19岁
星座：处女座
生日：1980年9月19日
爱好：整理自己的生活
附言：把悲伤留给自己
地址：吉林省公主岭市第一中学高3(10)班
邮编：136100



编号：0000053
姓名：赵璞奇
性别：男
年龄：16岁
星座：双鱼座
爱好：漫画、电玩、音乐
附言：电玩是我生命中的一部分
地址：兰州市七里河区新华[illegible]
电话：0931-2335821-2093
邮编：730050



编号：0000054
姓名：卢狄
性别：男
年龄：20岁
生日：79年7月12日
星座：巨蟹座
爱好：电玩、足球、武侠小说、交友
附言：面包会有的
电话：010-67544814
地址：北京市丰台区角门东里58楼2-601
邮编：100077



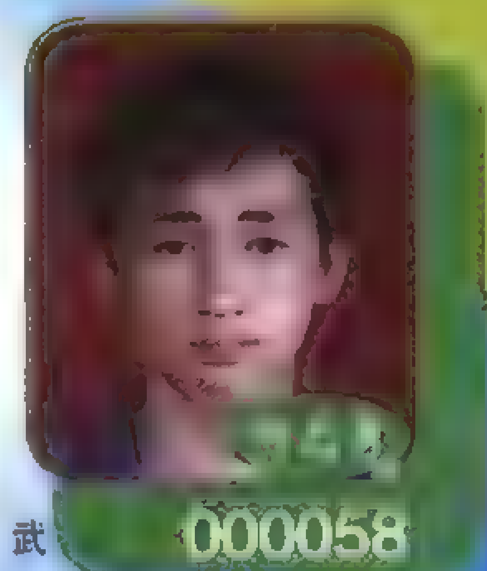
编号：0000055
姓名：杨晓
性别：男
年龄：15岁
生日：11月15日
星座：天蝎座
爱好：电玩、唱歌、漫画、交友(尤其玩友)，当足球守门员
电话：0931-8886241
附言：有福同享(玩游戏时)，有难我当(被老师逮着时)
地址：甘肃省公安厅办公室杨力仁收转
邮编：730030



编号：0000056
姓名：徐晗
性别：男
年龄：18岁
生日：4月4日
星座：白羊座
爱好：玩游戏、听歌、交友
附言：FIG以一敌十，RPG先胜为王
电话：0971-8221560
地址：青海省西宁市南山路36号
邮编：810000



编号：0000057
姓名：周鸿林
性别：男
年龄：17岁
星座：山羊座
爱好：电玩、篮球、足球
附言：愿天下玩友都是我的朋友
电话：0472-4147289
地址：内蒙古包头市铁一中高三三班
邮编：014040



编号：0000058
姓名：何志勇
性别：男
年龄：15岁
生日：11月21日
星座：天蝎座
爱好：看电子杂志、武侠小说、踢足球、电玩
附言：电玩霸主、唯吾独尊！哈哈哈！
地址：广东海丰县梅陇镇西丽苑泰安街五巷20号
邮编



编号：0000059
姓名：张国海
性别：男
年龄：21岁
生日：1978年9月20日
星座：处女座
爱好：电玩、听歌、看卡通片
附言："游戏"来者不惧，卡通"天天必看"，"歌曲"好歌不断
地址：青海省西宁市南山路35号
邮编：810000

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。

游戏发售大观园

PLAYSTATION

10月发售

麻雀大会2 SPECIAL(THE BEST)	KOEI	TAB
DERBY CRUISE DOKI BON大作战	SUNSOFT	SLG
DESTREGA(THE BEST)	KOEI	FTG
PETPETPET	魔法	SLG
ROCKMAN新野心！！	CAPCOM	FTG
SD飞龙之拳EPISODE 1奥义之书	CULTURE BRAIN	FTG
SILVER事件	BANDAI	AVG
ZkII O' II	光荣	RPG
夕间通探险队	SPIKE	AVG
宇宙机动VANARK	ASMIK	STG
DEWPRISM	SQUARE	ARPG
JOJO奇妙的冒险	CAPCOM	FTG
JUMPING FLASH!3	SCE	ACT
PRISMATICALLIZATION	ARC SYSTEM WORKS	AVG
ROBOT X ROBOT	NEMESIS	SLG
光之岛	AFFECT	AVG
悠久幻想曲保存版PERPETUAL COLLECTION	MEDIA WORKS	SLG
1 ON 1(廉价版)	JORUDAN	SPT
FORMULA '99	SCEI	RAC
MAGICAL DROP F不再大冒险	DATAEAST	PUZ
PLANET LAIKA	ENIX	RPG
POCKET单·POCKET熟(PDA专用)	SCE	ETC
POCKET单·POCKET熟线定版(PDA专用)	SCE	ETC
ROCKMAN 5蓝之陷阱！？	CAPCOM	ACT
SUPER LITE 1500 花札 II	SUCCESS	TAB
SUPER LITE 1500 将棋 II	SUCCESS	TAB
桌球BILLIARDS MASTER(廉价版)	ASK	SPT
实况J.LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER	KONAMI	SPT
职业棒球SLG DAG OUT'99	DIGICUBE	SPT
变的画集	VICTOR SOFT	AVG
A BUG'S LIFE	KONAMI	ACT
ARC THE LAD III	SCE	RPG
BARQUE歪曲了的妄想	STING	RPG
CLICK MANKA CLICK之口	德间书店	ETC
CLICK MANKA 银河英雄传说2伊谢尔伦攻略	德间书店	ETC
DARK TALES FROM THE LOST SOUL	SPIKE	AVG
DARK TALES FROM THE LOST SOUL	SAMMY	AVG
ENGARDARY	日本QPPLICATION	ETC
HARLEM BEATR	KONAMI	SLG
HIGH SCHOOL OF BLIZ	MEDIA WORKS	TAB
KOUDELKA	SNK	RPG
LIGHT FANTASY外传	TONKINHOUSE	RPG
PARLORI PRO JR VOL 2	日本TELENET	TAB
POCKELLER	ATLUS	ETC
RU CONCERTO FORTISSIMO	童	ETC
RU CONCERTO PIANISSIMO	童	ETC
SILENT BOMBER	BANDAI	ACT
TOMBA!the WILD ADVENTURES	WHOOPEECAMP	ACT
WIZARDARY NEW AGE OF LLYLGAMYN	IDEA FACTORY	RPG
实战PACHISURO必胜法！SINGLE-伊布斯朗R-	MAX BET	TAB
实战PACHISURO必胜法！SINGLE-蒙面超人&策略-	MAX BET	TAB
实战PACHISURO必胜法！SINGLE-蒙面超人V3-	MAX BET	TAB
ZEUS II Carnage Heart	ARTDINK	SLG
BRIGHTS	SCE	ARPG
LUNG LUNG-杜伦斯大冒险-	TYOENTERTAINMENT	SLG
QUIZ CHARACTER特撮HERO PART 2	BANPRESTO	QUZ
SUBMARIE HUNTER鱼虎	VICTOR SOFT	SLG
TACTICAL ARMER CUSTOM GASARAKI	BANDAI	SLG
漂流记	KSS	AVG

11月发售

WILD BOARDERS	TAO HUMAN SYSTEMS	SPT
芝邦岛-由骰仔决定命运-	HUMAN	TAB
最终电车(廉价版)	VISIT	TAB
天诛-忍百选-	SME	ACT
BREEDING STUD'99	KONAMI	SLG
PRISONER(暂称)	每日COMMUNICATION	AVG
ROBO PIT 2-POP'N COLLECTION-	ALTRON	FTG
ROX-POP'N COLLECTION-	ALTRON	PUZ
实战PACHISURO必胜法！SINGLE-SEA MASTER X-	MAX BET	TAB
实战PACHISURO必胜法！SINGLE-SPACE WING-	MAX BET	TAB
MAX SURFING 2000(暂称)	KSS	TAB
SIMPLE 1500 SERIES VOL.18 THE BOWLING	CULTURE PUBLISHERS	SPT
SIMPLE 1500 SERIES VOL.1 变六	CULTURE PUBLISHERS	TAB
SIMPLE 1500 SERIES VOL.20 THE PUZZLE	CULTURE PUBLISHERS	PUZ
THE 占卜-每日之塔罗占卜-	VISIT	
THE 占卜-恋爱星空占卜-	VISIT	ETC
最强东大将棋	每日COMMUNICATION	TAB
GATE KEEPERS	角川书店	SRPG
PARLOR!PRO JR.VOL 3	日本TELENET	TAB
SUCCESS STORY	ALTRON	SLG
SIMPLE 1500 SERIES F1 TEAM经营SIMULATION	SUCCESS	SLG
SIMPLE 1500 SERIES F1 SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	TAB
SIMPLE 1500 SERIES F1 WORLD CUP GOLF	SUCCESS	
SIMPLE 1500 SERIES F1 新生所花子	SUCCESS	AVG
TRUE LOVE STORY FAN DISC(暂称)	ASCII	ETC
真·魔装机神PANZER WARFARE	BANPRESTO	SRPG
蒼信MELODY	VING	SLG
爆流	FUJIMIC	SPT
THE TOWER OF BABEL	TECHNO SOLEIL	AVG
CHARAMELA	PACK-IN-SOFT	SLG+AVG
美女弹珠机	HACK BERRY	TAB
CROW LANCER	ATLUS	RPG
FISH EYES II	PACK-IN-SOFT	SPT
LING RISE(暂称)	MEDIAENTERTAINMENT	ACT
LITTLE PRINCESS MARL 王国之姬2	日本SOFTWARE	RPG
LUNATIC DWAN LDYESSEY	ARTDINK	RPG
MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROS EX EDITION	CAPCOM	FIG
NEORUDE刻印纹章	ATLUS	RAC
SUPERCHINESE FIGHTER 2DX	CULTUER BRAIN	ACT
THE BISTRO-料理与葡萄酒之人们-	SUSCOM ENTERTAINMNET	SLG
TOKIMEKI MEMORIAL 2	KONAMI	SLG
古古罗莎多罗 悠久之瞳	EPOCH	RPG
叮当SOSI(复刻版)	EPOCH	ACT
鬼眼城	讲谈社	ACT
超谜王	BANDAI VISUAL	ETC
周刊GALLOP BREED MASTER	PONY CANYON	ACT

NINTENDO 64

10月发售

BEAST WARS METALS	TAKARA	FTG
SUPER ROBOT 大战64	BANPRESTO	SRPG
夜光虫-杀人航路-	ATHENA	AVG

11月发售

VIEW POINT 2064	SAMMY	STG
ROBOT PONCOTT 64-七海之CARAMEL-	TREASURE	STG
CHORO Q64 2 GRAND PRIX RACE	TAKARA	RAC
CUSTOM ROBO(暂称)	任天堂	SLG

GB(GAME BOY)

10月发售

SUPER ROBOT 大战LINK BATTLER	BANPRESTO	ETC
AQUA LIFE	TAM	SLG
乐语王TANGO!	J.WING	ETC
格斗料理BISTRO RECIPE激斗FOOD BATTLE编	BANPRESTO	RPG
SUPER REAL FISHING	BOTTOM UP	SPT
WIZADARY VAMPIRE	ASCII	RPG
铳钢战纪REMOTE BATTLERS	KONAMI	SLG
QUICK ADVENTURE	TAITO	AVG
HAMSTER CLUB	JORDAN	ETC
CAT WOMAN	KEMCO	ACT
DIJAVA I & II	KEMCO	ETC
仓库番传说-光与间之国-	J.WING	PUZ
POCKET GT	MTO	RAC
SOUVENIR FAMILY	EPOCH	ETC
SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTURE BRAIN	FTG
本格将棋圣	CULTURE BRAIN	TAB

11月发售

TETRIS ADVENTURE米奇与伙伴们前进	CAPCOM	PUZ
R-TYPE DX	EPOCH	STG
POCKET MONSTER银	任天堂	RPG
BEATMANIA GB2(暂称)	KONAMI	RPG
GRAN DUEL	BOTTOM UP	TAB
JACK之大冒险-大魔王之逆袭-	IMAGINEER	RPG
KLUSTAR	SPIKE	PUZ
MELODY KIDS(暂称)	EPOCH	ACT
大众的将棋-初级编-	MTO	TAB

游戏排行榜

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	SD GUNDAM G GENRATION-O	PS	83307	364289
2	大众的高尔夫2	PS	63655	568443
3	实况棒球'99开幕版	PS	42692	588395
4	到处也一起	PS	38845	236717
5	MARIO GOLF GB	GB	31985	124745
6	游戏王DUEL MONESTERS II"暗界决斗记"	GB	26444	696477
7	MEDAROT 2	GB	22648	196947
8	SOUL CALIBUR	DC	21195	235036
9	MARIO GOLF 64	N64	20314	396658
10	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	20093	937243

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	GRAN TURISMO2	PS
4	莎木一章 横须贺	DC
5	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁哥之大冒险2	PS
6	CHRONO CROSS	PS
7	POCKET MONESTER 金&银	GB
8	心跳回忆2	PS
9	赛尔达传说外传	N64
10	MOTHER 3	N64

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	DANCE DANCE REVOLUTION~2nd MIX~	PS	194866	194866
2	机动战士GUNDAM外传 殖民星坠落之地	DC	76525	76525
3	机动战舰NADESICO THE MISSION	DC	46531	46531
4	FIFA99 EUROPE LEAGUE SOCCER	PS	46430	46430
5	SD GUNDAM G GENRATION-O	PS	39937	404226
6	到处也一起	PS	37951	274668
7	大众的高尔夫2	PS	37513	605956
8	GALERIANS	PS	35733	35733
9	实况棒球'99开幕版	PS	30419	618814
10	火炎之纹章FIRE EMBLEM~TRACKIA 776~	SFC	30104	30104

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	CHRONO CROSS	PS
4	心跳回忆2	PS
5	POCKET MONESTER 金&银	GB
6	莎木一章 横须贺	DC
7	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁尼哥大冒险2	PS
8	GRAN TURISMO2	PS
9	赛尔达传说外传	N64
10	SUPER ROBOT 大战α	PS

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	WINNING ELEVEN 4	PS	238331	238331
2	FRONT MISSION3	PS	183478	183478
3	WILD ARMS 2nd IGNITION	PS	164082	164082
4	DANCE DANCE REVOLUTION~2nd MIX~	PS	63009	257874
5	斗魂列传4	DC	46217	46217
6	MACROSS VF-X2	PS	44415	404226
7	火炎之纹章FIRE EMBLEM~TRACKIA 776~	SFC	39000	69104
8	到处也一起	PS	34055	308724
9	大众的高尔夫2	PS	31272	637229
10	SEAMAN~禁断之PET~	DC	28257	160000

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	CHRONO CROSS	PS
4	莎木一章 横须贺	DC
5	POCKET MONESTER 金&银	GB
6	GRAN TURISMO2	PS
7	心跳回忆2	PS
8	赛尔达传说外传	N64
9	MOTHER 3	N64
10	DEBBY STATION 99	PS

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	BEAT MANIA APPEND 4th MIX~the beat goes on~	PS	129534	129534
2	WINNING ELEVEN 4	PS	76869	315200
3	FRONT MISSION3	PS	43984	227462
4	信长之野望 烈风传	PS	42270	42270
5	WILD ARMS 2nd IGNITION	PS	114553	114553
6	DANCE DANCE REVOLUTION~2nd MIX~	PS	39147	297021
7	到处也一起	PS	30620	339343
8	三一万能侠大决战	PS	23130	23130
9	大众的高尔夫2	PS	21388	658617
10	MEDAROT 2	GB	21019	260561

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	CHRONO CROSS	PS
3	莎木一章 横须贺	DC
4	心跳回忆2	PS
5	GRAN TURISMO2	PS
6	POCKET MONESTER 金&银	GB
7	赛尔达传说外传	N64
8	MOTHER 3	N64
9	DEBBY STATION 99	PS
10	SUPER ROBOT 大战α	PS

以上资料来自日本《WEEKLY FAMI通》

最喜欢游戏

1.生化危机II	245
2.圣剑传说	208
3.KOF98	178
4.恐龙危机	161
5.FF8	121
6.合金装备	106
7.FF7	82
8.KOF97	79
9.心跳回忆	70
10.KOF99	56

最喜欢人物

1.八神（KOF）	306
2.草雉京（KOF）	192
3.不知火舞（KOF、饿狼传说）	173
4.史考尔（FF8）	161
5.诗织（心跳回忆）	130
6.特瑞（KOF，饿狼传说）	103
7.真宫寺樱（樱大战）	92
8.雅典娜（KOF）	75
9.莉诺亚（FF8）	59
10.LEON（生化危机2）	42

最期待游戏

1.生化危机3（PS）	252
2.勇者斗恶龙7	167
3.FF9	150
4.鬼武者	53
5.GT赛车2	42

thank you!

直接汇款从杂志社订阅

游戏机实用技术
Practical Techniques For Games



1．欢迎直接从杂志社订阅本刊。本刊每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整，可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。　汇款请寄：甘肃省兰州市邮政局东岗1号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮编730020，款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。（汇款时请在附言栏内注明期数和册数）



2．直接从杂志社订阅本刊者，可免费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。（共500本，先汇款先获赠，赠完为止。）

大奖多多　等你拿

凡从今年8月到明年7月期间，从本杂志社直接订阅一年本刊的读者可获得一次抽大奖机会：



一等奖一名：将获赠DREAMCAST主机一部
二等奖五名：将各获赠GAMEBOY掌上游戏机一部
三等奖五十名：将各获赠精美卡片一套

不要让获大奖的机会从您身边溜走哦！

照此样张赶紧汇款哦！

7 3 0 0 2 0　　中国人民邮政汇款通知　　（样张）（汇统3005丁）

请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到＿＿＿＿局所取款
（由兑付邮局填写）
（下面红线框内请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔用蓝色或黑色墨水写清楚）

金额要紧接人民币三字大写，数字间不留间隙

汇款金额	人民币（大写）壹佰肆拾肆元整
收款人详细地址	兰州市邮政局东岗1号信箱
收款人姓名	《游戏机实用技术》杂志社
汇款人详细地址	深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼
汇款人姓名	李　军　　要否航空

汇票字头/号码	汇款金额（小写）	汇款类别	收汇员
	144.00		

汇票号码
收汇局　广东　深圳
收汇日期
兑讫日戳　接收专号
兑付流水号　兑付员
邮政编码：518000

汇款人简短附言：特给杂志社汇入人民币壹佰肆拾肆元整，订阅自1999年8月至2000年7月一年内《游戏机实用技术》杂志，请查收。

杂志总第3、4、5、6、7、8、9、10、11期尚余少量，想邮购的玩友可汇款至编辑部。每本12元，邮费免收，编辑部会挂号把杂志寄出，保证玩友们收到杂志。

游戲機實用技術雜志社
地址：兰州市邮政局东岗1号信箱　邮编：730020
电话：(0931)8659190　8668378　传真：(0931)8496387



定价：人民币12元
ISSN 1008-0600
11>
9 771008 060006